
家用电脑与游戏
2005
ISSUE.132
科学普及出版社
8
Play!
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
阿猫阿狗2
TUN TOWN 2
[特稿] 玩转未来
CHINAJOY2005热报
权利与责任
"网瘾"家庭调查
著名游戏制作室的最后一作
传奇的绝唱
文渊阁
我们的魔兽世界
EQ2诺拉斯生存指南
来自诗人的传唱
华硕ASUS的显卡与主板
特色超频技术逐个提
末世危机
游戏世界九大毁灭性灾难
充满可爱的RPG童话冒险剧
靓猫帅狗整装待发~
就等你这位主角闪亮登场
暑期 开演~
《阿猫阿狗2》~
ATI
零售价:9.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183
9 771009 618053
08>
敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活
泡泡游戏
同我开心吧
非常关系大征集
详情见网易专区
寰宇之星
SOFTSTAR



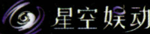




是接受正义的审判！还是丧命于飞驰的轮下？
选择在你手中！
《车神3》——今夏赶超GTA的动作竞速大作！

58元 1DVD 第三人称动作射击
简体中文版 8月即将上市





北京星空娱动科技有限公司
Star Interactive Technology Co., Ltd.

地址：北京市朝阳区大屯路风林绿洲 F05-27D
电话：8610-64839210
传真：8610-64839212
邮编：100101
信箱：service@sunnyinteractive.com.cn
网址：http://www.sunnyinteractive.com.cn/

热卖中



圣域



圣域 魔都魅影





战争行为

龙与地下城 地下城主





影子行动 红色水银


WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界
WWW.WOWCHINA.COM
喝可口可乐，
免费体验"魔兽世界"50小时
钻石奖
联想手提电脑
（全国共1000台）
金奖
<魔兽世界>经典英雄玩偶
（全国共5000个）
银奖
<魔兽世界>种族超酷挂件
（全国共40000条）
铜奖
<魔兽世界>虚拟道具
（全国共10000个）
钱币奖
<魔兽世界>免费游戏时间
（全国共40,000,000小时）
要爽由自己
冰火暴风城
www.iCoke.cn
可口可乐
免费体验方式说明：
购买可口可乐"魔兽世界"促销包装获取包装上10位字符
登陆www.icoke.cn即有机会获得《魔兽世界》电子兑换券
注册《魔兽世界》游戏帐号
无需CD-Key，免费激活《魔兽世界》游戏区
安装客户端，免费体验《魔兽世界》
注意事项：
一. 免费体验《魔兽世界》游戏者即本次促销活动『钱币奖』的中奖者，每周在www.icoke.cn上以同一中奖者身份登陆兑换『钱币奖』不得超过10小时（含10小时），超过时间兑奖无效；在本次活动兑奖期限内（即2005年7月1日－2005年9月30日），以同一中奖者身份兑换『钱币奖』不得超过50小时（含50小时），超过时间兑奖无效。『钱币奖』使用有效时间截止至2005年10月31日。
二.《魔兽世界》免费游戏区目前开放二区（北京网通）、四区（广东电信）；其他游戏区激活开放，请关注《魔兽世界》官方网站公告
三. 参加"『可口可乐』－要爽由自己，冰火暴风城"促销活动，无需使用CD-Key，免费激活《魔兽世界》的用户有以下限制：
1. 无法进行游戏内的交易活动和拍卖活动
2. 无法使用游戏内E-mail功能
3. 无法在游戏内所有公共频道发言
在用户购买CD-Key激活《魔兽世界》后，以上限制自动取消
四. 下载《魔兽世界》客户端请登陆网站：
http://www.wowchina.com/download/game/game.htm
©暴雪娱乐公司保留所有权利。
World of Warcraft, Warcraft 和 Blizzard Entertainment 是暴雪娱乐在美国或其他国家的商标或注册商标。
"「可口可乐」、Coca-Cola"、"Coke"波浪形飘带图案和弧形瓶剪影图案是可口可乐公司的商标。
the9 第九城市
BLIZZARD ENTERTAINMENT


快乐公主：张韶涵
JOYXY
快乐西游
JOYXY.THE9.COM





大话西游Ⅱ
ONLINE
大话3载成人礼
三界菁英竞风流
3周年庆
成人之礼
大话三周年庆典
好戏多多等你来！
① 火把节、七夕节、中元节里，全情奉献热闹好玩的献礼版节日活动，还有成人礼特别纪念活动，好戏连台！
② 大话三周年献礼 -- 最新资料片《大闹天宫》更多新鲜刺激的玩法，快来和齐天大圣一起大闹天宫吧！
③ 8月14日--8月28日，在北京、武汉、济南、沈阳、南京五地，内容丰富的游园会，礼物多多，奖品多多！
④ 网易各地合作伙伴同期也将举办庆祝活动，高潮不断！
以上活动详细资询，快快查询《大话西游Ⅱ》三周年庆专题网站 http://xy2.163.com/activity/3year
網易 NetEase
www.163.com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
地址：广州市环市东路362-366号好世界广场36楼
电话：020-83936163 传真：020-85546362

中华武侠 正宗功夫

剑侠三部曲之二 真人模拟动作武侠大片

剑侠情缘 II

Online

jx2.kingsoft.com



中国网游　傲世登场
目标在线科技有限公司
客服电话：010—82306868
传真：010—82306885
网址：www.fodonline.com



ONLINE
目标十年巨献
正式内测
即将展开
目标在线
www.object.com.cn
目标软件
www.object.com.cn
FEDERAL
连邦



2005年8月号 总132期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》杂志社
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院
1号楼1104室
邮政编码：100036
电　　话：(010)88146001
传　　真：(010)88117608
网　　址：www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：王潜
常务副社长：宋爱华
执行主编：刘威
编辑部主任：梁华栋　罗东东
编辑/记者：谷岩　周越　石磊
美术编辑：胥斌　单非　艾洋
编读热线：(010)88146003-30

项目总监：刘淑惠
广告总监：蒋同庆
广告经理：李丽　李宗泽
电子信箱：ad@playgamer.com

发行经理：王玚
电子信箱：publisher@playgamer.com

上海代表处：赵廷　李帅
电　　话：(021)58787033
电子邮箱：dagou@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京海工商广字第8011号
印　　刷：北京国彩印刷有限公司
定　　价：9.80元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。









电娱实况

新作速递

游戏观点

第一频道

金山游戏专区

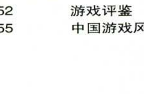
目标游戏专区

网易游戏专区

九城游戏专区

完美时空专区

盛大专区








锤锤
ONLINE
www.ggmmin.com
前世佛前五百年的跪拜
才换来今生你我的相遇
《锤锤OL》公测即将开启
期待我们的相遇
欢迎访问官方主页：
www.GGMMIN.com
掌上灵通
WE MAKE WONDERS!
neople

ChinaJoy 随感

今年在深圳、上海和北京，曾先后举办过一个叫“大声展”（Get it Louder）的现代设计展览，它的主题是“2010 的创意生活体验”，这和同样“大声”的 ChinaJoy 以及它“Play the Future”的主题颇有些不谋而合异曲同工的意思。

大声展的策划者说，设计应该介入生活，应该有互动性，我们希望它能发出最大的声音，达到最大的影响力，因此叫做大声展。假如把这段话中的“设计”替换为“游戏”，或许就是 ChinaJoy 的组织者和参加者们的心声。于是，在上海新国际博览中心，我们周围的声音大到了不比任何一个车间、泵房甚至航母甲板“逊色”的程度，通常地，人们把这种嘈杂喧哗称作噪音。

其实，游戏的影响力已经足够，完全不必再通过“大声”的方式来引人注目。据上海媒体报道，本届 ChinaJoy 的参观人次突破 10 万。这一数字甚至超过了美国 E3 大展，对于一个开办时间不足两年次数不过三届的互动娱乐展会来说，堪称奇迹；而着眼于中国游戏市场的发展状况，这奇迹似乎又是必然。

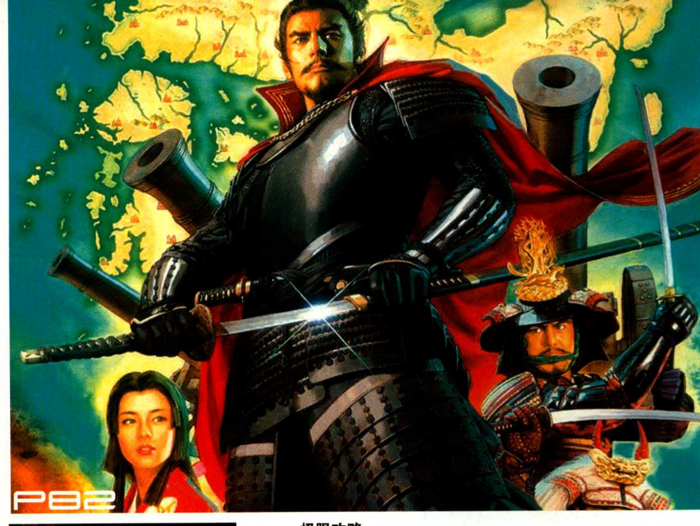
这次展会，我见到很多父母和孩子一起在现场参观，数量明显多于往届。那些孩子，学生模样的八成自己是玩家，动员父母陪同度过这暑期的节日；学龄前的娃娃则多半父母是玩家，被抱在怀里走入这新奇的世界。仅仅就此表面现象看，新闻出版总署等政府主管部门倡导的“绿色网络、健康游戏”与微软、英特尔、盛大等业界巨头主推的“家庭娱乐”概念也是恰逢其时，充分把握了行业与社会协同发展的时代脉搏。

这次展会，我把自己当作一个普通参观者，从高峰论坛的讲话里寻找平实的声音，去体验盛大“盒子”和各家厂商的新平台、新游戏。如果暂时忘记自己的游戏经验，抛却成见和习惯，那么这些体验都是十分令人愉悦的，可以看到互动娱乐行业迈向多元化发展的广阔前景和美好未来。

第四届 ChinaJoy 将在 2006 年 7 月 26 日举办，也就是我赶写这篇卷首的同一日子，我居然已经有些憧憬和期待了；虽然，我的耳畔还隐约萦绕着挥之不去的“大声”……希望来年的 ChinaJoy 更加 Wonder，而不是 Louder，明年见。



小马
awei@playgamer.com









极限攻略

网游记

家游竞技场



大话家游

MOBILE 地带

游戏科技




QQ幻想
QQ FANTASY
我的宠物 我的幻想
QQ幻想2005夏日狂欢
Fo.qq.com
Tencent腾讯
www.QQ.com
http://game.qq.com
深圳市腾讯计算机系统有限公司
地址：深圳市高科技园南区高新南一道飞亚达大厦5-10层 邮编 518057
公司电话：0755-86013388 客服热线：021-51317286 传真：0755-86013399

广告索引

玩转未来 PLAY THE FUTURE CHINAJOY 2005 热力直击



新玩家 PLAY!GAMER







P32









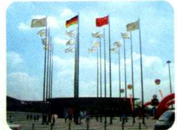
















COLORFUL
七彩虹


SOE
SONY ONLINE
ENTERTAINMENT

华硕P5 智能霸主

这是你想要的科技·华硕 AI Life

还记得华硕AI Proactive人工智能技术吗？从865主板开始，华硕不断升级智能化主板技术，紧紧围绕时尚生活，再次为您量身打造华硕AI Life功能，带给你一直期望得到的体验。华硕基于intel915/925芯片组主板发布了“AI Proactive”人工智能技术，而在今天，华硕基于intel945/955又一次发布了 新“AI Life”技术。AI Life包括以下四项核心技术，这几项技术也必将推动新一轮的技术变革。

请细心了解以下四项功能，这将是划时代的技术变革。



Stack Cool2
无噪音无风扇，全新散热方式



WiFi-TV
神奇结合电视、收音与无线网卡



AI Quiet
轻松操作享受奢侈的安静时间



SATA on the Go
时尚外接式硬盘接口，USB2.0速率的5倍！

Stack Cool2

无噪音无风扇，全新散热方式

主板散热技术在华硕stack cool没推出之前，一直都是沿用散热片或者散热风扇。但是这样的散热方式还是不能从根本上解决问题，局部还是过热，风扇的噪音依旧让人讨厌。



华硕Stack Cool2这一技术将一块特殊设计的PCB板，覆盖在整个主板背面，这样一来，不但能有效散热达到20°C左右！！更是让散热方式先进了一大步。

第二代非常冷却--Stack Cool2，它是华硕的专利技术，无风扇无噪音散热技术直接将热导离至主板背面，有效降低易损料件损耗速度，散热效果非常明显。

WiFi-TV

神奇结合电视、收音与无线网卡

想在电脑上看电视？想看电视的同时快进、暂停，随意控制？想一起拥有FM收音功能？还想构建无线网络？

这是您的梦想吗？在过去，这几个奢望同时做到，绝对是一个遥不可及的梦想，而今天华硕却可以为您带来亲身的体验--它就是华硕的WiFi-TV，让你所想的全部拥有！



从此你再也无须浪费钱去买什么录象机了，华硕TV-tuner 可以做到观看、录影、暂停甚至重放你喜欢的节目！“娱乐全集合”除了电视卡的功能，还能提供FM收音，以及无线网络的功能。有了这片全能的卡，只要在屏幕上轻轻一按，即可享受你想要的数码生活。

华硕 WiFi-TV卡不仅支持视频输入， 还有直接连接数字电视！与传统电视相比，您可享受更清晰画质、更真实音效。

1.统一支持 IEEE 802.11a/b/g 三种标准，无线上网速度更快

2.与迅驰笔记本或其他无线设备轻松对接，网络兼容性更高

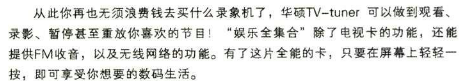
3.一触安装，构建无线网络连小学生都会操作

SATA on-the-go

时尚外接式硬盘接口，是USB2.0速率的5倍！

移动存储时代，你需要更大的存储空间，更方便的存储速度，以及即插即用的方便性。华硕主板率先发布SATA on-the-go技术。它可以使主板直接支持热插拔存储设备，以超时尚的存储方式，将您需要保存的珍贵照片、视频，用支持热插拔的外接式SATA硬盘带着走。

SATA on-the-go即插即用简直是太方便了，它有以下几个特点。



1.支持最大3Gb/s 的数据传输速度

2.长排线，不受空间限制

3.接口支持热插拔

4.轻松将珍贵照片、视频等文件进行高速、安全备份

试着想一下，100GB的文件存储起来只需要30几秒的时间，提供一个长排线，随时插拔，即使再大的硬盘也可以瞬间备分完毕。

AI Quiet

轻松操坐享奢侈的安静时间

个人电脑已经越来越多的应用于家庭娱乐与游戏，安静舒适的生活就成为家庭时尚、休闲的需要。而没人愿意在聆听音乐的时候被恼人的风扇吵到。

华硕AI Quiet功能能自动调节CPU性能、风扇转速和系统温度，从而给您一个奢侈的安静舒适的时间。AI Quiet功能在BIOS调节中即可见到，轻松调节让小学生都能享受。在BIOS中轻松设置即可保证系统性能的同时，尽力为您营造安静轻松的环境。








华硕品质·坚若磐石



华硕靓彩显示卡

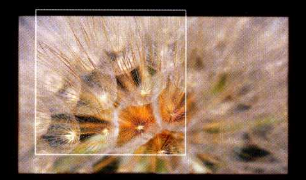
锐丽体验 视觉革命

靓彩引擎：华硕独有大幅提升显卡显示效果的革命性技术



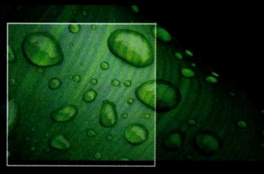
动态色彩调整

根据更适合人眼接受的风格，对天然颜色进行调整可以获得更好的视觉效果



细节颜色处理

以每像素为单位进行优化处理，在较小区域的色彩调整不影响整体画面表现，针对逐点像素进行调整达到最佳效果



智能动态调整

根据图像内容智能调整白色和黑色的延伸，令过亮或过暗的画面可以清晰显示每处细节



EN7800GTX/2DHTV/256M

- 显示核心：NVIDIA GF7800GTX
- 核心频率：470MHz
- 显存容量：256MB DDR3
- 显存频率：1.2GHz(600MHz DDR)
- 显存位宽：256bit
- 总线接口：PCI Express X16
- 输入输出接口：DVI-I、D-Sub、S-Video输入输出 支持高清电视(HDTV)、双DVI输出、双VGA输出（使用转接头）
- 华硕独家秘籍：ASUS Splendid、ASUS GameFace Messenger、ASUS VideoSecurity、Asus GameLiveshow、Asus GameReplay、ASUS Oncreendisplay



EAX700/TD/256M

- 显示核心：ATI Radeon X700LE
- 核心频率：400MHz
- 显存容量：256MB DDR
- 显存频率：500MHz(250MHz DDR)
- 显存接口：128bit
- 总线接口：PCI Express X16
- 输出接口：DVI-I、D-Sub、S-Video输出、双VGA输出(使用转换头)
- 华硕独家秘籍：ASUS Splendid、ASUS GameFace Live、ASUS VideoSecurity、ASUS Oncreendisplay



游戏视频王



欢迎访问华硕中文网址：http://www.asus.com.cn 技术咨询服务: http://www.asus.com.cn/email 华硕7X24小时免费服务热线：800-820-6655 广告

北京华捷 电话: 010-8266 7575 传真: 010-8268 9351	上海华捷 电话: 021-5442 1616 传真: 021-5442 0099	广州华捷 电话: 020-8557 2366 传真: 020-8557 2355	成都华捷 电话: 028-8291 6655 传真: 028-8291 6659	沈阳华捷 电话: 024-2398 8728 传真: 024-2398 8563	武汉华捷 电话: 027-5971 8655 传真: 027-5971 8650	西安华捷 电话: 029-8767 7331 传真: 029-8767 7330



智冠副总谈《仙境传说》代理权转移

7月11日，盛大网络宣布与韩国Gravity公司签署代理协议，获得Gravity开发的网络游戏《仙境传说》（RO）的中国大陆地区独家运营权。这意味着盛大将取代智冠电子旗下的游戏新干线，成为《仙境传说》在中国大陆的新运营商。次日下午，本刊记者在上海采访了智冠电子（北京）有限公司副总经理魏永年。

《仙境传说》的中国大陆地区代理协议将于今年7月31日到期，据魏永年介绍，游戏新干线此前一直争取续约，最终未能如愿，原因是Gravity对游戏在中国大陆地区的运营业绩很不满意。《仙境传说》目前仍是中国台湾人气最高的一款网络游戏，在线人数维持在20万左右，而大陆地区仅数万在线。他坦承："就这个产品而言，我们的确是失败者。我们能够理解Gravity的这一做法，我们也希望RO的玩家未来会获得更好的服务。"

魏永年强调，尽管代理协议将于7月底到期，但这并不意味着游戏新干线对消费者所承诺的责任也会同时中止。他表示《仙境传说》的服务器将正常营运；市场上流通的点卡、月卡、产品包及玩家手上未储值的点月卡等储值商品，一律持续有效；所有会员数据及游戏历程，也都继续有效保留。他承诺，无论代理权如何移转，游戏新干线都将保障玩家的所有权益。

魏永年介绍说，游戏新干线未来会全力发展自制的网络游戏产品，包括《新绝代双骄Online》、《三国群英传Online》和《炎龙骑士团Online》。其中《三国群英传Online》将是游戏新干线下半年的重点产品，该游戏在中国台湾地区已收费三个月，目前在线人数保持在6万左右，智冠对其在大陆地区的表现抱以很高的期望。

SQUARE ENIX 史克威尔艾尼克斯(中国)互动科技有限公司

SE（中国）媒体沟通会在京举行 就网星分家一事表态澄清

6月24日，史克威尔艾尼克斯（中国）互动科技有限公司（简称"SE（中国）"）董事长本多圭司先生亲抵北京，就上半年公司在中国的筹备情况及日前有关网星史克威尔艾尼克斯有限公司即将分家的传闻，召开了媒体见面会，对其中一些事实予以澄清。陪同本多圭司先生一起的还有SE（中国）总经理陈朝勋先生，他就SE（中国）即将运营的游戏产品做了介绍。

在见面会上，本多圭司先生强调，SE在2002年与大宇资讯合作运营ENIX的MMORPG《魔力宝贝》，双方合作非常融洽，只是因为双方未来都有自己的拳头产品陆续问世，在即将推广的新项目上，彼此不能达成一致。为了谋求双方各自更好的发展，SE株式会社决定终止与大宇资讯在中国的合资关系，并于2005年1月投资600万美元在北京成立了SE全资子公司，以期能够将更多更好的游戏产品带入中国市场。

在会上，记者问及《魔力宝贝》这款游戏的所属关系，以及玩家资料是否继续保留的问题，陈朝勋先生解释说，SE（中国）目前筹备运营的重点产品就是ENIX出品的经典网游《魔力宝贝》，这款游戏将从2006年开始，归属SE（中国）自主运营，并且会有更新版本诞生。以往《魔力宝贝》的用户数据将全部保留，只是运营平台会进行全新建设，不会沿用原来的JOYPARK平台。



对于SE（中国）即将在中国进行的游戏开发和运营计划，本多圭司先生说，SE（中国）将会在2006年陆续推出自己研发的游戏产品，预计将同时运营三四款产品，其中也包括代理的国外经典游戏作品。公司主要经营方向以网络游戏为主，并不会推出家用游戏类产品。对于SE株式会社已有的优秀网络游戏如《最终幻想XI》等，公司正在考察它们在中国游戏市场中的适应度，如果时机成熟，会考虑引进。

寇司长助阵《真封神》产品发布会

7月9日，上海米果在上海波特曼大酒店举行了《真封神之天尊地魔》产品发布会，将这款自制国产网游的独特魅力展现在政府主管领导、全国近十家电视台以及上百家媒体面前。此次发布会充分体现了"六大艺术团体，联手打造网游巨著"这一主题，会上既有少年们激情四射的武术表演，也有美丽音符女子乐团六位少女动感时尚的乐器演奏；既有歌手华少翌的倾情演唱，也有美女作家彭久洋的风趣讲解。



新闻出版总署寇晓伟副司长出席了此次发布会，亲自为中国民族网游打气。寇晓伟表示，中国的民族网游产业是在艰难的环境中发展壮大的，《真封神之天尊地魔》这款产品不仅是上海米果的业绩，也是中国民族网游产业的一个可喜的进步。他希望国内的网游公司能够投入更大的精力和物力为中国民族网游产业的发展贡献力量，更深入地去思考，如何才能使中国这个5000年文明的大国在网游的市场上站得住脚，同时又能形成国际影响力的民族网游品牌。

加拿大游戏／多媒体论坛在京举行

由加拿大驻华大使馆及加拿大国家研究院组织，加拿大15家游戏和多媒体厂商组成的代表团，于6月27日在北京港澳中心举行了"加拿大游戏／多媒体论坛"，论坛上各公司介绍了自身概况并展示了各自的创新技术，与中国的游戏企业代表进行了洽谈。加拿大的游戏及多媒体企业拥有全球知名的作品及先进的技术成果，此次代表团的成员来自游戏、多媒体、动画、网络在线交互应用及远程教育等领域，代表团希望通过访问向中国同行推介他们最新的产品与技术，并与中国的厂商建立起灵活多样的合作关系，包括代理销售、合作开发、技术培训、合资、外包或产品的本地化等，这些企业均将中国作为首要市场，并致力于在中国的长期发展。该代表团6月26日至29日访问北京，随后于6月30日到7月2日访问上海。为庆祝中国和加拿大建交35周年，进一步增进中加两国企业的交流与合作，加拿大将在华推出一系列多媒体、游戏及新技术推广活动。



WEBZEN

一骑当千，蓄势待发 ——走访网禅上海公司

7月14日，本刊记者在上海采访了韩国网禅（Webzen）上海公司总经理李載　和技术总监林建洙。他们向记者介绍了网禅上海公司的情况、网禅公司与第九城市的合作近况，并现场演示了即将在国内运营的两款大型3D网络游戏——三国题材的《一骑当千》和奇幻题材的《Soul of the Ultimate Nation》（简称"S.U.N."）。



"网禅"是"Webzen"的中文名称，曾在中国大陆创下佳绩的《奇迹》（MU）即出自Webzen。网禅上海公司是网禅设立在中国的研发中心，目前的主要研发项目为《一骑当千》。《一骑当千》是以三国历史为背景的动作类网络角色扮演游戏，为了在画面风格、文化内涵、操作习惯和人物流程上更符合中国玩家的欣赏角度和使用习惯，网禅特意将研发团队安置在中国，并以中国本土的研发人员为主导。《一骑当千》目前的开发进度为40%，预计将于明年第一季度在中国测试。

《S.U.N.》是迄今网禅投资规模最大的一款网络游戏，其最大的特色在于地图系统，除了传统意义上的场景外，游戏还提供有"任务地图"、"活动地图"和"猎杀地图"等三种不同类型的地图。《S.U.N.》定于今年8月在韩国测试，2006年与中国玩家见面。

除上述两款游戏外，李載　还播放了另两款开发中的大作——《Huxley》和《全面通缉》（All Points Bulletin）的演示画面。其中主视角射击网络游戏《Huxley》采用"虚幻3"引擎开发，视觉效果相当优秀，预计于2006年第三季度完成。动作类网络游戏《全面通缉》由原"侠盗猎车手"系列制作者David Jones负责开发，演示中的盗车、逃脱、入库和喷漆等场面与"侠盗猎车手"非常类似，但画风更为明快。《全面通缉》预计于2006年第四季度测试，李載　介绍说，鉴于亚洲市场对此类游戏的暴力内容所可能产生的抵触，在引进此款游戏时将针对亚洲玩家加以修改。



李載　还透露，《奇迹2》的研发团队已经组建，研发工作正在进行之中，预计将于2007年投入运营。谈及与第九城市的合作，李載　表示对于双方的合资公司目前的状态很满意。双方始终保持着密切的关系，网禅未来的几款游戏也有与九城再次合作的可能。

《传奇世界》入选上海名牌产品百强

6月28日，"2005年上海市名牌战略推进工作会议暨2005上海名牌产品推荐工作颁奖授牌仪式"在沪举行，盛大网络旗下的网络游戏《传奇世界》荣获"上海市名牌产品100强"称号。上海市名牌推荐委员会组成单位的领导、上海各有关委办局及控股公司分管名牌工作的负责人，以及上海名牌企业的负责人等共400多人参加了会议。

本次选出的名牌产品是从上海全市各系统近600家企业申报的1300余种产品中，经有关部门初审、专家评审和市场评估等评定，并在10余万名消费者及用户的投票参与下，经上海市名牌产品推荐委员会最终审定推荐而产生的。





腾武大手笔引领夏季武侠网游风尚

高考结束后的盛夏时节是各大网游厂商重点争夺的黄金季节。上海腾武数码更是针对其主打产品《墨香》推出了一系列措施，使其在夏季网游市场上引领出新的武侠风尚。

《墨香》自正式运营以来，一直保持着较快的更新速度，不断完善着游戏品质，提高可玩性，受到玩家的广泛好评。腾武数码在7月14日正式推出了《墨香》论剑山河1.50版本，引起了玩家新一轮的游戏热潮。1.50版本主要包括泰山北麓、少林寺以及大秦龙脉等三个全新的游戏地图，BOSS战及新的表情动作等热点元素，力求在这个夏季给玩家带来轻松刺激的游戏体验。



7月21日，腾武数码宣布开放名为"光德"的《墨香》第十二个大区。新的大区主要针对西南地区电信线路玩家提供服务。据悉，腾武数码将于近期推出《墨香》的下一版本，并推出更多的虚拟宝物和全新的服务模式。

晶合时代2000万拿下《传说》总经销

7月中旬，晶合时代以分期2000万元人民币总代价拿下《传说》的全国总经销权，将负责《传说》在全国范围内的推广及实体点卡销售业务。

《传说》是成都锦天科技研发及运营的玄幻题材网络游戏，自5月27日公测以来已有120万玩家注册成为《传说》用户，同时在线人数最高达到3万3千人。



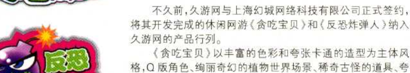
群皓网络取得《金庸群侠传 2》运营权

上海群皓网络科技有限公司于 7 月 7 日举行小型游戏媒体见面会，展示公司现阶段的运营状况，并就《永恒》二转的情况以及公司未来发展作简单介绍。

会上宣布了群皓网络正式获得香港视讯网络控股有限公司注资，且已获得了《金庸群侠传 2》的大陆运营权。同时，群皓网络发布了《永恒》第三章"全面战争"暨二转内容，对本阶段市场发展方向作了介绍。

两款新网游落户久游网 休闲平台即将兴起





不久前，久游网与上海幻城网络科技有限公司正式签约，将其开发完成的休闲网游《贪吃宝贝》和《反恐炸弹人》纳入久游网的产品行列。

《贪吃宝贝》以丰富的色彩和夸张卡通的造型为主体风格，Q 版角色、绚丽奇幻的植物世界场景、稀奇古怪的道具、夸张搞笑的技能效果共同作用，把玩家带入了一个奇异的幻想空间，让玩家在"尾巴成长"和"围围战斗"中重温快乐和童心。《反恐炸弹人》的主角是一群玩具大兵，制作他们的玩具商忘了给他们加上军衔。因此他们决定利用塑胶炸弹来决定自已的命运。漂亮的卡通角色与家居场景，3D 渲染的游戏环境与各种爆笑的画面效果，让玩家体验有惊无险的"反恐"世界。

支持 64 位操作系统 星之盾推出新版本软件加密方案

近日星之盾（StarForce）推出软件加密方案的升级版，以支持微软刚刚推出的 Windows XP X64。随着微软 64 位视窗系统的发布，全球刮起了 64 位平台的应用浪潮，之前许多拷贝保护软件包通过特殊的保护驱动程序来运行，而 32 位保护驱动程序不能在 64 位操作系统下运行，使得原有许多加密软件无法在 64 位视窗系统中正常使用。星之盾最新版本的软件加密方案支持 64 位操作系统，使用星之盾旧的软件加密方案的软件开发商和发行商，只需与星之盾销售部门联系，即可为原有加密软件产品制定一个特殊的、支持 64 位操作系统的补丁。

《碧雪炼魔录》新鲜玩法新鲜面世



7 月中，国产武侠 MMORPG 大作《碧雪情天·炼魔录》将会以一种大胆的运营模式开启火热公测：永久免费，登陆就送 30 级。

在《碧雪》的世界里，玩家只需登陆游戏后与相应 NPC 对话，就可以立即获得 30 级角色，而且系统还会随机发放 3 件武器或装备。无需买卡续费，玩家更可以以一种休闲的心态去体验大型角色扮演网络游戏丰富多彩的虚拟世界。

《碧雪炼魔录》是由北京创意鹰翔科技发展有限公司自主研发的 2D 武侠网络游戏，现由国内四大门户之一 TOM.COM 负责运营，所有 TOM 的用户能够省去繁琐的注册手续，直接登陆！

飞越生活，超越梦想 绿色网游《洛奇》公测开通

暑期来临，新网游《洛奇》蓄势待发。6 月 28 日，上海邮通科技有限公司在北京隆重举行了"第五代绿色网游《洛奇》产品发布会暨公测开通仪式"，携手韩国著名游戏开发商 Nexon，共同发布了《洛奇》这款备受玩家关注的新一代网络游戏。

此次发布会吸引了数百家媒体的参与，并且邀请到了政府相关主管部门的领导。在会上，上海邮通科技董事长曹年宝先生发表了致辞，他向大家详细介绍邮通科技组建"世纪天成"团队，从而进军在线娱乐领域，打造综合数字娱乐平台的发展方向，并讲解了"世纪天成"团队的品牌建设及服务理念。而后，世纪天成及韩国 Nexon 公司相关负责人就《洛奇》在中国市场的运营及后期开发等问题回答了记者的提问。其中，Nexon 公司代表向记者表示，他非常信任且看好负责《洛奇》运营工作的"世纪天成"团队，因为此团队有着丰富的网游运营经验和雄厚的技术实力，这是将《洛奇》运营好的关键。今后，他们将会在技术上给予"世纪天成"最大的帮助，保质保量的做好《洛奇》后续版本的开发工作，《洛奇》的世界将更加精彩，《洛奇》在中国的市场前景将一片光明。







《仙界传》造星结束 法国游即将来临

7 月 14 日下午宏象网络与竹书房唱片于北京东环广场举办了"杨坤与仙界传玩家浪漫法国行暨仙界传追星造星活动总决赛联合发布会"。《仙界传》是款具有浓郁漫画色彩的 MMORPG，以其独特的文化底蕴受到好评。本次活动吸引近千玩家参与，通过网评选出的 10 位男女选手依次登台献艺，而歌星杨坤的现身也使本次活动达到高潮。最终韩士博拔得头筹，获得 10000 元大奖，陈烨和尚宇翔分列二、三名，他们将随杨坤赴法享受浪漫之旅。





《挑战》热门游戏漫画亮相中国舞台

如今，电影游戏漫画这三样娱乐产业的宠儿越来越紧密的关联在一起了。受到当代青年的追捧，由知名漫画改编，再造的电影和游戏已经成为了通向成功之路的典型捷径！就像当年红遍韩国的《龙族》以及同名网络游戏，风靡数 10 年的美国《蝙蝠侠》，还有最近轰动一时的日本《头文字 D》。现在，中国舞台再度迎接漫画大作的光临，排名 Yahoo 全球游戏漫画第三的韩国救市网游《挑战》同名漫画已经登陆中国，在《挑战》官方网站首度与国内玩家见面！（http://www.dkonline.com.cn/cartoon/caricature.htm）

魔力"超级解霸"大赛落幕 研究生 MM 最终夺魁



7 月 2 日下午，历时两个月的"超级解霸"魔力宝贝解说大赛总决赛，在北京 JJ 迪厅隆重举行。本次活动是网星游戏乐园在今年相当重要的线下活动之一，得到了 17173、晶合易都、《瑞丽－时尚先锋》杂志、北京广播学院、北京 JJ 迪斯科、北京中体倍力等多家单位的支持协作。网星为到场玩家准备了多重礼物及丰富活动，结果吸引了上千名观众将会场挤得满满。

10 名进阶解霸在这一天进行最终角逐。他们通过才艺展示、现场解说等环节，分组比赛，经过现场评委及观众打分，最终来自网星一区的玩家张路丝力拔头筹，赢得了本次活动的大奖——价值 1 万 3 千元的 SONY 笔记本电脑！据冠军本人介绍，她目前正在就读传媒研究生，在《魔力宝贝》里是个初级玩家，玩了大概两个月左右。

无限天机《吃惑》登陆网游市场

北京无限天机科技有限公司即将推出第一款网游《吃惑》，游戏风格轻松幽默，画面清新自然，采用了类似于经典游戏《粘土世界》的构图风格，将"民以食为天"这个千古不易的理念巧妙的融入到游戏之中，通过游戏来满足广大用户的"胃口"。

作为一款休闲网络游戏，《吃惑》通过熟悉的不能再熟悉的"吃"这种形式，将游戏的对抗、合作、交流统一起来。在《吃惑》之中，依靠具有"自主思维"的地图以及完整的故事形式，对"吃"进行了深刻的演绎，在此同时结合大量的隐藏元素和方便快捷的操作将一个平凡的益智游戏升华为具有丰富竞技内容、对抗激烈的新型休闲网络游戏。

泡泡包包震撼上市 掀起暑期快乐风暴！

盛大限量版"泡泡包包"7 月 1 日正式上市了。这里有最具人气泡泡公仔、卡哇咿的 3D 手机吊饰、镭射立体手机贴纸、泡泡堂异形光盘，还有总价值超过 50 元的虚拟道具！每个包包都有唯一编码，尾数为 412 的幸运儿可以获得价值千元的超值虚拟游戏道具！"泡泡包包秀"、"铂金亲子线上行"等活动正在火热开展中！

NVIDIA 开拓亚太市场 在北京建立代表处



2005 年 6 月 21 日，全球著名图形技术和数字媒体处理技术领域公司 Nvidia（Nasdaq 代码：NVDA）在中国北京的代表处正式开业。新成立的代表处将负责中国地区的营销、促销、客户服务和技术支持等工作，与 Nvidia 在深圳、上海和香港现有的办事处和设计中心形成互补关系。Nvidia 公司共同创办人、总裁兼首席执行官黄仁勋，和 Nvidia 中国区销售总经理文振邦主持了在北京嘉里中心举行的代表处开业仪式和记者招待会。

金山打造封神主题手机游戏

金山数字娱乐近日基于网络游戏《封神榜》的背景剧情，开发出封神系列手机游戏，致力为金山软件忠实用户及所有手机游戏玩家奉献优质独特的手机游戏产品。ACT、RPG、ARPG类游戏将被囊括于这一系列手机游戏中，所有地图、道具、任务以及背景音乐都将与《封神榜ONLINE》完全统一。

联想科技助力 精英进入海外服务器ODM市场

2005年7月13日，全球一线主板厂商精英（ECS）电脑宣布进军海外服务器ODM市场，并与联想（Lenovo）开展服务器技术方面的合作。精英电脑副董事长许明仁、中国区总经理李大明，以及联想中国服务器事业部总经理梁军均出席了本次发布会。



盛大数位红携手英特尔、摩托罗拉推出Game-V无线游戏平台

2005年6月22日，中国领先的移动游戏内容供应商盛大数位红与英特尔在京共同召开了“盛大数位红开创无线娱乐新纪元”新闻发布会，摩托罗拉作为最主要的合作方参加了此次发布会。

此次发布，盛大数位红隆重推出了“Game-V”无线娱乐平台，同时推出针对的摩托罗拉高端娱乐手机E680i(基于英特尔移动多媒体技术)的18款精品手机游戏。在英特尔与摩托罗拉的支持下，“Game-V”无线娱乐平台将提供一种与以往无线增值业务截然不同的体验模式，以更优质的内容、更低的价格、更佳的使用感受为竞争力，为中国的移动用户带来更多的娱乐体验。

打造全能数码娱乐 全新HP Pavilion电脑登场

近日中国惠普推出了全新的HP Pavilion多媒体中心电脑m7199cn，配备最新的英特尔64位Pentium D 830 3.0GHz双内核处理器、英特尔945高速芯片组及1GB的双通道DDR2内存，nVidia Geforce6600 PCI-E显卡，纯硬件设计支持录放、压缩电视节目的Media Center版电视卡并预装微软Windows XP媒体中心2005操作系统，此外包含IEEE1394、S-video输入、音频输入、USB2.0及9合1读卡器的前置数码接口坞站，及LightScribe盘面光刻技术的16倍速DVD±RW/DL双层刻录机等HP的特色产品和技术更为m7199cn增添豪华魅力，用户还可选择自带电源、风扇和USB接口的PMD个人便携式硬盘存储器。m7199cn则标配双轴19英寸液晶显示器，以及豪华多媒体无线键盘和鼠标，打造出一个至尊全能的家庭数码娱乐媒体中心。



游戏发烧终极双PCI-E×16 精英推出KN1 SLi Extreme主板

精英Extreme极致系列近日推出一款nForce4 Ultra SLI主板，支持64位AMD Socket 939的Athlon 64FX处理器、双PCI-E×16显卡模式，加上极至系列豪华的功能配备，包括最大4GB容量的DDR400内存支持、6声道立体声音效芯片、10/100M/千兆/无线全网络接入、10组USB 2.0、6组SATA及2组IEEE 1394，nVIDIA芯片的ActiveArmor机制及防火墙、双磁盘阵列，安全超频的帽子戏法Top-Hat Flash及精英独家PCI Extreme设计，为系统提供了更好的安全性和稳定性。精英还特别针对高端DIY发烧友推出硬件、软件结合的I.O.C.动态超频技术和第二代ECSonic音速超频解决方案，打造新一代玩家娱乐平台。



耳听八方令对手无所遁形 罗技中国推出PC游戏专用高精准度耳麦

7月12日，罗技宣布在中国市场推出一款专用于PC游戏的高精准度耳机麦克风。这款“罗技精确游戏耳机”在平易的价格水平上给PC游戏玩家带来了外形时尚、音质出众且具备一流语音通信质量的专业游戏外设，独特的敞开式的后脑佩戴设计，使得玩家们在长时间的游戏中耳朵不会出汗，头部也没有紧绷感，因而感觉特别舒适。采用40毫米钕制扬声器单元驱动的立体声耳机能提供特别的听觉感受，此外采用特殊噪音消除功能的麦克风在通话中有效阻隔了背景的杂音，令语音通信尤其清晰。建议零售价199元。



暑期惊喜再升级 艾尔莎影雷者A620D上市

近日艾尔莎针对暑期显卡市场的学生群体推出AGP规格的影雷者A620D，采用nVIDIA GeForce 6200显示核心，核心/显存频率350MHz/500MHz，128MB显存，DVI-I、TV-Out、D-Sub接口，它延续了GeForce6系列架构所具有的众多优点，支持Shader Model 3.0技术，以满足主流游戏运行要求为目标，并可流畅运行《魔兽世界》等前沿游戏，媒体报价699元。

紧追硬件步伐 威宝6X DVD-RW盘片平价入市

在主流DVD刻录机支持6X乃至8X的DVDRW复写之时，由于盘片生产技术的限制，导致高速DVDRW盘片迟迟不能上市，长期只能停留在2X、4X的低速状态。就在近日，国际著名存储厂商威宝（Verbatim）与其总代讯宜共同宣布，正式在国内推出威宝6X DVD-RW盘片。它采用了威宝全新研发的SERL合金记忆核心，不仅可以提高数据的记录速度，更可让盘片记录膜的结晶更加均匀、稳定以提高记录的精度，精湛的生产工艺使其DVDRW可以重复擦写达1000次以上。一张容量为4.7GB的威宝6X DVD-RW目前市场零售价为25元左右。

微软暑期送清凉 精巧套装COOL一夏

近日微软与其电脑外设国内总代讯宜宣布，于2005年07月01日至08月31日期间举办主题为“精巧套装COOL一夏、微软暑期送清凉”的促销活动，凡购买微软精巧键鼠套装的用户，均可得到清凉可乐一罐解渴消暑。本次活动的微软光学精巧套装为微软新款Wired Keyboard 500精巧键盘与光学灵动鲨鼠标，套装分为黑色和白色两款。

华硕25款产品大降价 最高降幅突破360元

作为全球著名的IT厂商，华硕电脑于近日宣布对旗下25款板卡产品进行大幅度的价格调整，最高降幅达到360元，给本已火爆的暑促市场带来了一场不小的震撼。

本次降价涉及近7款各种型号的主板产品，其中包括目前热门的P5P800、P5P800S，以及上市以来一直备受欢迎日一度引起排队订购的A8N SLI，最具性价比的K8平台主板K8U-X也在其中。显卡方面，华硕对18款产品进行了大规模的降价，最高降幅超过360元，包括EN6600系列、EAX700系列显卡，此外针对高端用户的EAX850XT/2DHTV/256M显卡也有340元的降价幅度。

自7月1日起开始的“华硕极限‘7+2’，赢取极限装备”的全国促销活动也在同时进行，在活动期间购买任何一款华硕P5系列主板或PCI-E显卡不仅可以获得精美礼品，还可参加短信抽奖活动，赢取价值数千元的华硕极限装备豪华套装。

XGI显卡中文标识“绘虹”启动

全球三大绘图芯片厂商之一，亚太区最大的绘图芯片设计公司图诚科技（XGI）旗下自有品牌显卡“Volari”系列，日前正式启用“绘虹”中文名称。XGI于2005年3月3日正式宣布进入中国显卡市场以来，以超高性价比为宗旨很快打入了中低端显卡市场，同时以Volari绘图芯片为首的V3、V8系列显卡更是得到了业界一致的好评。

Volari全系列绘图芯片及自有品牌绘虹系列显卡，拥有全球最新技术与最佳性能，产品覆盖了入门、主流和高级玩家的需求，目前绘虹V3和绘虹V8两款显卡已经在中低端显卡中占领了绝对的优势。

仲夏微星召发英雄帖 499元强劲风暴席卷全国

微星主板为暑期装机和升级的玩家带来了今夏好礼，从7月25日至8月31日期间，所有的消费者都能以超值特价购买到微星K8T NEO-V主板。只需要499元用户就可获得一块支持64位(Socket 754) AMD Athlon 64及Sempron处理器一流品质的主板，它整合了Serial ATA/RAID控制器，提供150MB/s传输，支持8个USB 2.0接口，并且还支持Realtek ALC655 Codec六声道软件音效、Realtek 8201CL网络芯片。

声音

“目前我们已经知道‘热咖啡’的MOD是一群黑客的作品，他们对游戏的正式版本中的场景作了修改，这将为他们惹来极大的麻烦。他们违反软件用户协议，对游戏的源代码作了反向工程。”

——RockStar发表官方声明，否认“热咖啡”与自己有任何关联，拒绝对此事负责。“热咖啡”（Hot Coffee）是网上流传的一个《侠盗猎车手：圣安德里亚》的MOD，安装这个MOD后，游戏中会增加一个性爱小游戏。当游戏中的女友在约会结束后邀请玩家喝杯咖啡时，这个性爱小游戏就会出现。

李永进

“他们出卖了玩家。他们声称‘热咖啡’的MOD对游戏代码作了重大修改，事实上，这个MOD文件的大小只有41K，它只是改变了游戏的审查标志而已。RockStar是不是认为这个世界上的每一个人都是笨蛋？”

——一个ID名为“drownage”的人在GTA论坛上发帖称，RockStar公司在“热咖啡”的事情上对公众撒了谎。发贴者认为这个性爱小游戏原本就存在于游戏中，RockStar只是关闭了这个小游戏，而没有把它从最终版本中删除。RockStar应该意识到存在着被人激活的风险，所以应当对此事负责。

“消费者虽然意识到问题的泛滥程度和由此所带来的代价，但他们并不把这等同于‘偷窃’。他们更倾向于认为这是无法避免的，或是视为一种普及新技术的方法，而不认为这是社会或经济层面上的严重问题。”

——英国政府资助的一项调查显示，大部分接受调查者都认为盗版并不是一件严重的罪行，他们并不接受业者和政府的看法，不认为从网上下载一个游戏可以等同于从商店盗窃一张游戏盘。

“在现实当中，会有11.71%的人是小偷吗？”

——《北京娱乐信报》与新浪游戏频道联合推出的“虚拟财产网民调查”显示，有63.41%的被调查者曾有虚拟财产被盗的经历，11.71%的被调查者表示“曾采用不正当手段夺取他人的虚拟财产”。中国社会科学院互联网发展研究中心主任吕本富对这一结果表示惊讶，他认为造成这么高比例的原因是很多人对网络盗窃没当回事，是“窃书不算偷”的网络版。

“这么做会让我对游戏失去兴趣，会让玩家无法认真地去体验游戏。我认为人们之所以会玩网络游戏，很大程度上是为了分享彼此的体验……那些没有投入，或投入很少的人，是不会融入到这种体验中去的。”

——美国的GamePal公司推出了网络游戏帐号租赁业务，玩家在交付300美元的押金后，就可以以第一个月150美元、之后每月130美元的价格，租用自己在GamePal提供的列表中选择的、来自14款热门网络游戏的50个游戏帐号，这些网络游戏包括《无尽的任务》、《星球大战星系》、《英雄城市》和《网络创世纪》等。



史玉柱

“五年前成功的比例可能是1/10，到了现在，可能是1/200，明年可能是1/400，竞争已经十分激烈。很多研发公司会遇到一个情况，开发出来的网络游戏其它公司不愿意参与运营，这一点在台湾已经发生过多次。不像单机游戏，开发出来后，可以直接在市场上销售，可以直接与最终客户见面。”

——大宇总裁李永进表示大宇不会放弃单机游戏市场。大宇今年计划推出《阿猫阿狗2》、《轩辕剑5》和《明星志愿3》等单机游戏，“大富翁”的下一代也在开发中，此外还准备为Xbox 360开发游戏。

“有人说，没有上亿的钱就不要做游戏，我们的投资肯定不少于1个亿。公司规模不会有盛大大，但我们做的这款游戏肯定是中国最好的游戏。……我举一个例子，我把我们的销售网络卖给了上市公司，总额是12.5亿，而首期就支付出了6亿的现金。钱不成问题。”

——史玉柱手攥数亿现金进军网络游戏，豪情万丈。

“当地官员对这款游戏的出现感到震惊。”

——乌克兰政府正在查禁一款名为《Galichina任务》的游戏，该游戏以俄罗斯特种部队与乌克兰游击队之间的对抗为主题。游戏的背景设定于2008年，谢尔盖·格里高夫在俄罗斯总统大选中胜出，但西部地区不承认他的总统身份。乌克兰要求莫斯科恢复本国的完整，于是俄罗斯特种部队全面出动，寻找并摧毁对方的军事基地。

数字

2.8 亿美元

据中国台湾资策会统计，2004年中国台湾地区的PC游戏市场规模达新台币89.7亿元（约合2.8亿美元），其中线上游戏占80%，达新台币72.2亿元（约合2.3亿美元）。相较2003年，线上游戏成长5%，单机游戏衰退10.6%，预计整体PC游戏市场2006年将有机会挑战新台币100亿元（约合3.1亿美元）。据资策会分析，单机游戏业者面临市场下滑的情况，除了采取减量质精的策略之外，运用网络创新销售模式是另一个积极努力的方向。例如，产品借由网络推出下载购买版、网络对战、新游戏资料下载等延长生命周期的方式，并且通过线上验证机制来防盗版。

34 亿美元

据韩国游戏产业开发院（KGDI）统计，2004年韩国游戏产业的市场规模为4.3兆韩元（约合34亿美元），出口值为3.8亿美元（统计数据中既包括PC游戏，也包括TV游戏和街机游戏）。2007年韩国游戏产业的目标是达成市场规模10兆韩元（约合78亿美元），出口值10亿美元，争取成为全球第三大游戏强国。

10 万家

根据文化部公布的《中国网吧产业调查报告》，截止到2004年底，全国共有10万多家网吧，比2003年减少1万多家。据艾瑞市调公司分析，随着网吧行业的不断规范、连锁网吧的发展以及政府对网吧审批政策的重新定位，今后几年内网吧数量的增长将保持在5%左右，2007年中国网吧数量将达到11.5万。

12 元

北京圣比尔数码科技有限公司推出“阿波罗”超低价正版软件系列，一张正版软件只要12元。该公司冯经理称，此举并非是要在同行中掀起价格战，而是要以低价格冲击盗版软件市场。“阿波罗”系列包括游戏软件、工具软件、教育软件等不同品种，其中游戏软件包括“过山车大亨”系列、“要塞”系列和“闪点行动”系列等。

媒体



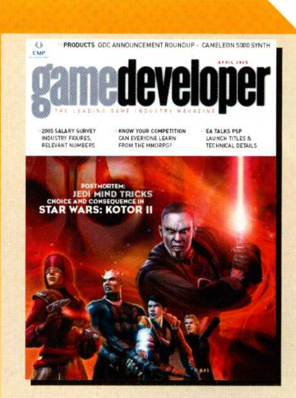
PC Gamer
《最高指挥官》
（Supreme Commander）

出自“游戏大帝”克里斯·泰勒（Chris Taylor）之手的即时策略巨作，我们也可以把它等同于《横扫千军》的正统续作。即时策略类游戏被拔高到了上帝的高度，以上帝的视角俯瞰整个战场。巨大的机器人，灼热的激光束，让剪刀、石头、布的战略见鬼去吧。



Game Informer
《战争机器》
（Gears of War）

“虚幻3”引擎，“虚幻”系列的缔造者亲自领衔，Xbox 360的野性力量——这三者加起来，足以让《战争机器》成为微软的秘密武器。该游戏的画面可以说是达到了目前游戏业的至高顶点，直接以CG动画般的品质昭告Xbox 360的可怕潜力。



Game Developer Magazine
绝地技巧：
《星球大战：旧共和国武士 II》开发剖析

《星球大战：旧共和国武士》的一代是由BioWare开发的，而续作则转由Obsidian娱乐公司开发。一代无论在行业内还是在市场上都获得了如潮的好评，对于Obsidian来说，难处在于既要达到同前作一样的高水准，又要严格执行高难度的工作进度表。

权利与责任

——有关“网瘾”的家庭调查

编者语

今年以来，“净化网络游戏，保护未成年人”成为人们关注的热点。年初，文化部、中央文明办牵头，联合信产部、公安部、国家工商总局组成净化网络游戏工作联席会议，宣布从4月中旬至9月1日在全国开展集中净化网游工作。之后这场“戒瘾”运动便热热闹闹地展开了，从文化部的《游戏产品内容审查标准》到游戏工作委员会的《网络游戏服务协议》，从强制改造规则到加入“疲劳系统”，从药物戒瘾法到网瘾戒除中心。

而这支浩浩荡荡的运动队伍中，我们竟很少看到父母们的身影。他们似乎只是以受害者和求助者的身份出现，而淡忘了自己作为孩子的监护人的身份。家庭与玩家的“成瘾”之间究竟有没有关系？如果有，家庭应该在预防和戒除的过程中发挥怎样的作用？我们决定作一次深入的调查。

三个真实的故事，三个真实的家庭。

——父母把高翔推给了游戏，游戏取代父母成了高翔的监护人，甚至连他的道德观也是习自游戏。

——父母的早逝和婚姻的不和谐令小米沉迷于游戏，对幸福家庭的憧憬又让她勇敢地走出了游戏。

——在父母的信任下，张文培养起健康的心态，在面对游戏时，他学会了分清“痴迷”与“沉迷”的界限。

自揭伤疤需要极大的勇气，更何况还要追忆许多尘封已久的往事。在这里，我们要对那些愿意接受采访的家庭和个人真诚地道一声谢，感谢他们的无私，感谢他们愿意以自己的事例唤起他人的思考。

有多少爱可以重来

抚顺是一座重工业老城，它为新中国的经济建设立下过汗马功劳，也贡献了一位时代英雄——雷锋。而今，资源的逐渐枯竭令这座因煤而兴、因油而旺的城市陷入困境。2003年年底，一篇题为《抚顺：一座工业老城的痛苦与希望》的报道提及：“在抚顺，整个城市有离岗职工28.6万，待就业人员18.4万，12.3万职工无力参保。”

高翔的母亲就是这28.6万人中的一员，虽然在另一座城市找到了新的工作，她的收入也只够一人开销。自从四年前高翔的奶奶去世后，母亲每星期都会回抚顺看望独自一人居住的儿子。

23岁的高翔今年刚刚大学毕业，他想在本地谋一份工作，但进展并不顺利。现在他租了一间简陋的小屋，每天为游戏媒体撰稿，平时几乎足不出户。当我们问他为什么不离开抚顺另寻发展时，高翔回答说：“我怕独自面对外面的世界。在家乡我就算是呼吸都可以活下去，再远一些，我就会怕。”



《反恐精英》令高翔体验到合作的乐趣.

忘记父亲，忘不了红白机

高翔出生在一个普通家庭，父亲做过几年个体生意，母亲是国营企业的职工。他的童年是在父母的争吵声中度过的。那时高翔对母亲的印象是“很暴躁，很节省，但很爱我，还有就是每天都在忙碌”，对于父亲的印象则很模糊，只记得父亲每天都很晚回家，喜欢喝酒，喜欢去舞厅，在外面赌博。

高翔对于父亲的感情很矛盾，一方面他恨父亲的种种不端品行，恨他在醉酒后无缘无故的打骂，恨他在输钱后揪着自己说“是你害了我”；另一方面他又离不开父亲的生活费，这是他在网吧玩游戏及至后来上大学时的主要经济来源。父亲心情好的时候也会给儿子买些吃的和玩的，其中高翔记忆最深的是自己六岁时父亲买回的一台红白机。


三条命通关《魂斗罗》曾是高翔的骄傲

红白机让高翔暂时忘记了对父亲的不满，当父母在外屋争吵，他可以安安静静地坐在电视前玩游戏，不会像以前那样惶恐不安。《魂斗罗》是第一款令高翔着迷的游戏，他每天把自己关在屋里玩，直到可以熟练地用三条命通关。为了向别人展示这一成绩，他从家里偷了一元钱，跑到游戏机房去，游戏机房的规矩是一条命两角钱，加人不算，过关后可以继续玩。他花六角钱在老板和其他玩家面前好好露了一手。这件事让他得意了很长时间。

没过多久，高翔的父亲丢下了妻儿，整整一年不知所向。第二年，这个家宣告解体，法院认为母亲没有足够的经济能力抚养孩子，高翔被判给父亲。之后高翔住在了爷爷家。爷爷平时要看管自行车棚，没时间监督高翔，奶奶是文盲，也没法管他，对于两位老人来说，只要孙子不打架，不出事，就是乖孩子。没了争吵和打骂，高翔在爷爷家的生活倒也平和自由。

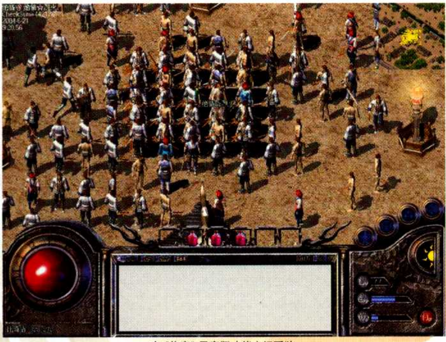
同父母在一起的时候，高翔一直很内向，很少结交朋友。到了爷爷家后，高翔的朋友渐渐多了起来，这与游戏不无关系。那时他每天中午休息和下午放学的时候都会往游戏机房跑，倒不是为了玩游戏，而是喜欢那里的气氛，喜欢和一群游戏迷聊天，聊大家感兴趣的话题。光顾游戏机房的大部分是学生，其中还有些大学生，高翔觉得那里的人有文化，对人也不冷漠，于是成了常客。一些年龄比高翔大很多的玩家最初看他年纪小，不太和他说话，后来发现他对游戏懂得实在不少，于是开始一起讨论。如果他们有不会玩的地方，高翔还会主动上前指点两下，对方也会表示感谢。这让高翔有一种成就感，一种被人承认、被人接受的归属感，原本不爱说话的他渐渐外向开朗了很多。

小学五年，父亲从未回爷爷家看过高翔。母亲每个月都会来，但因为爷爷对她抱有成见，母亲只好把高翔叫到外面的饭店，让他吃顿好的。在高翔的记忆中，母亲那时对他说得最多的一句话是“妈不饿，你吃吧”。

离开奶奶，离不开《反恐精英》

1995年冬天，爷爷去世了。奶奶身体不好，没有工作，也没有退休金，家里很快便入不敷出。刚刚考入初中的高翔只能向多年未联系的父亲索要生活费。

失去了爷爷的家变得死气沉沉，年少的高翔有些绝望。他喜欢和爷爷一起吃饭、聊天、睡觉，同奶奶在一起他觉得没什么可聊的，奶奶年纪大了，有些糊涂，不识字也不懂游戏，还到处借钱，借了又无力偿还，让他在


在《传奇》里高翔才能忘记孤独.

邻居面前抬不起头。学习对高翔来说也成了一种负担。初一时高翔的成绩很好，考过全班第一、全校第二，老师认为他在学习上还有很大的潜力，只是不思进取，于是拼命鞭策他。这让原本并不讨厌学习的他产生了逆反心理，开始逃课。

那时游戏机房已经转入地下，电脑房成了高翔的新战场。看惯了游戏机上的回合制游戏，高翔初接触即时风格的《红色警报》就被深深吸引。与其他玩家的对抗，更让血气方刚的他体验到一种征服的快感。他不甘心再做看客，成为高手的念头驱使他拿起鼠标键盘投入地玩了起来。高翔所在的街区附近只有一家电脑房，里面只摆放着四台电脑，每次去总是要等上三四个小时才能轮到。高翔往往是提前一天预订机器，第二天再去玩。这种来之不易的感觉，更让他舍不得离开电脑半步。

之后高翔成了电脑房的"包夜客"，常常通宵游戏，第二天一早伴着微亮的天光回家睡觉，或是睡眼惺忪地走向学校。原有的那点零花钱很快不够用了，没钱时他就问奶奶要，奶奶便想方设法再去街坊邻居家借。但奶奶给的钱越多，他陪奶奶的时间就越短。

高翔升入高中后，奶奶的健康状况开始恶化，每天只能躺在床上，由亲戚照顾。奶奶的卧床给高翔带来了新的困扰，每当他通宵回来准备睡觉的时候，奶奶总在"哎哟哎哟"地呻吟。他觉得奶奶是故意做出这种样子，好让他多陪她一会儿。困到极点的高翔无法理解奶奶的无助和痛苦，总是毫不客气地说："别装了，到外面去骗吧，少来骗我。"这时奶奶的唉声叹气就会减少，他心安理得地倒头睡觉。

2001 年年初的一天晚上，天气很冷，迷上《反恐精英》的高翔又准备出去包夜。离开家门时，他听见奶奶口中好像要说些什么，但他没有回头，同以往一样径直走了出去。第二天早晨，当他拖着沉重的脚步回到家里，发现奶奶已经过世了。

高翔用泪水记下了那一刻自己的心情："我摸着头，敲打着脑袋，觉得不应该是真的。她很会骗人的，怎么这次就不行了?我痴痴地呼唤着：奶奶，奶奶……神经的每一丝蠕动，都告诉我，奶奶死了，你奶奶已经死了。我不相信，我依然徒劳地推着她冰冷的身体……我大哭着，仿佛每一幕就发生在昨天。眼泪弄湿了我的眼睛，也弄湿了我的心。我抱着她的头，那是我无时无刻不在烦的头，当它真的不再会说话了，我却怎么也割舍不下。"

放下《传奇》，放不下母亲

奶奶的去世并未让高翔从游戏中解脱出来。送走奶奶后，他没有去上学，而是在电脑房呆了三天。在那三天里，高翔没怎么玩游戏，只是在电脑前坐着，听旁边的人说话，驱散心中的痛苦。

之后高翔又恢复了通宵游戏的习惯，这时的他在游戏中渴求的已不再是成就感，而是一种逃避——逃避空荡荡的家，逃避曾在奶奶心中深藏着的那种无助和寂寞。高翔被巨大的孤独包围着，他回忆说："虽然以前我和奶奶是分床而睡，但真要一个人的时候，真的很难受。不是害怕，而是难受。在外边晚上玩，白天睡觉，感觉会好些。至少不用晚上一个人对着空空荡荡的一间房子那么难受。"

2001 年 9 月，《传奇》开始测试，高翔成了游戏中最早的一批玩家。打怪的快感、升级的成就感、PK 胜利后的征服感、朋友之间的归属感……高翔在这里找到了现实中所缺失的一切乐趣，他很快将不快的往事抛诸脑后，在这个虚拟的世界里越走越远。"有时候也觉得很枯燥，不想去玩，可就是有一种鼓动你、让你放弃一切的诱惑，很难控制住。如果口袋里还有钱，我就会一直玩下去。"高三上半学期，高翔连续两个月天天包夜，晚上玩《传奇》，白天回家后把闹钟调到包夜的时间，睡上一整天。

奶奶去世后，母亲每周都回来看望高翔。2002 年年初，又是一个寒冷的日子，母亲从另一座城市带病赶回家。做完晚饭后，母亲支撑不住，倒在了床上。那晚高翔照例准备去网吧包夜。11 点多的时候，他去床边看了看母亲，病中的母亲在那一刻流露出的无私的母爱，让高翔突然清醒了过来。他在后来的一篇文章中写道："看着她颤动的双眼，我知道她是多么希望让我在家陪她，不要离开她。她的头发很散乱，她紧紧地握着我的手。我面无表情地对她说：'妈，我去玩了。'她点了点头，说：'早点回来。'我把门轻轻关上，走了出去。"

回忆起那一刻母亲忧伤的眼神，高翔至今仍然有一种想哭的冲动："我说不清楚，当时确实是希望出去包夜。我妈她很难受，可我又想出去，她没有说什么。出去后走在夜里，我越想越难过，后来就哭了起来。那时大概是 12 点多，街上一个人也没有。快到网吧的时候，我停下脚步，转身跑了回去。无论如何，我都不能这么无耻。"

那天晚上，高翔躺在床上回想了很多往事，和母亲在一起的快乐，在游戏机房和别人聊天时的自豪，奶奶去世后自己的悔恨……这些真实而深刻的感情如今都被《传奇》给淹没了。第二天一早，一夜未睡的他跑进网吧，把辛苦打来的极品装备送给了朋友，把练了半年的高等级帐号永远地删除了。那一刻，他觉得自己解脱了。

之后高翔开始正常上课，并顺利地在高三下半学期的分班考试中考进了优等班。尽管因为基础没打好，高翔进了一所并不理想的大学，但他并不后悔，他觉得自己已经努力了。

访谈

本刊记者：奶奶的去世和母亲的生病与你玩游戏之间并没有必然联系，为什么会成为你下决心戒掉游戏的主要原因?

高翔：我一直在反思自己的种种过去。有时候我觉得我只是在找一个理由让自己能够安心地玩下去，却没有想过家人和我之间的亲情正在越来越淡。我不停地抱怨自己的孤寂与无奈，后来才发现，造成这种孤寂与无奈的罪魁祸首恰恰是我自己。我像是在设计一个圈套让自己跳下去，并找到一个跳下去的理由。也许我并不孤独，可沉迷游戏的时候我却把孤独作为劝慰自己的借口。

本刊记者：你觉得自己从游戏中得到了哪些值得你为之付出的东西? 如果不考虑家庭因素的话，你是否后悔自己曾经沉迷于游戏?

高翔：我在游戏里获得的东西远比我所见识的多，可能别人会觉得我有些夸张，但游戏里那种充满神秘的正义感确实给我带来了勇气和自信。当我分辨不清这个社会时，我就按照游戏里的规则把一切分为有光与无光两种。小时候没人告诉我什么叫友善，什么叫邪恶，哪些是对的，哪些是错的，只有游戏能告诉我。我到现在仍然觉得我的童年在游戏中度过没什么坏处，至少我现在是个正直而热心的人。没人告诉我该怎么做，这些都是我从游戏中感悟到的。

本刊记者：你现在对游戏和网络有什么看法?

高翔：我发现游戏开始越来越像电影产业了——走向成熟，走向商业化，却不注重游戏本身的内涵。而《侠盗猎车手》那样的游戏又太注重内涵，一种可怕的内涵。我很高兴小时候没玩过《侠盗猎车手》，也很庆幸小时候生长在童话般的单机时代，而不是充斥网游的今天。

至于网络，我感觉就像是一根控制木偶的线，木偶做出什么样的动作，谁也说不准。我们只是这些长长的线中的一段而已。

（以上人名均为化名）

坚硬的荒原

"进了坛子，铺天盖地的祝福像鼓浪屿的潮汐一般从脚下一直淹到胸前，被这么多的善意所包围着，却有一种很想落泪的感觉。真的不想这样生活在虚拟里，不想一个人对着电脑又哭又笑，不想把爱情和友谊全部解读成一段一段只有 0 和 1 的代码，而关了机、断了线以后，还是和平常一样，下班、回家、吃面、睡觉……"

这是小米在她 24 岁生日时写下的文字。那天早上她来到公司，照例打开每天必去的游戏论坛，发现许多人正在等她。看见她现身，大家按事先商量好的开始用帖子搭梯子，摆出一屏的"生日快乐"字样。开启邮箱，

里面躺着数封以“生日快乐”为主题的电子邮件，附带着发件人亲手制作的贺卡图片。登上QQ和MSN，每个人都送上鲜花和笑脸，用不同的方式表达着同样的祝福。

可是小米身边的同事却并不知道那天是她的生日。下班后她去“干妈”家吃了一碗寿面，然后直奔网吧。在《传奇》里，她是一个等级低微的法师，拥有几个无话不谈、肝胆相照的朋友。最疼爱她的“姐姐”送了她一条生命项链，公会里的人保护着她去“生死之间”杀龙庆贺。午夜时分，小米拖着疲惫的脚步回到宿舍，面对属于一个人的孤独。对她来说，这个世界上绝大多数牵挂和温暖都来自于网络，来自于游戏，现实社会如同一片坚硬的荒原，苍凉而贫瘠。

无处可逃

小米的双亲在她大学毕业前相继去世，亲戚们在瓜分了除房子以外的遗产后也和她划清界限。命运的转折带给她的是措手不及的人情冷暖，幸福的童年、对未来的美好憧憬，一夜之间化为泡影。回忆对于小米来说像一面易碎的玻璃墙，不堪碰触。她说一开始她还会经常梦见母亲，后来连梦也逐渐稀疏了。原因可以在她的一篇母亲节祭奠文章中找到：“……至此我和她永隔了，只能在梦里反复相见。每次见面时我都信以为真，依旧撒娇耍赖，依旧叽叽喳喳，但是在梦的结尾我总会自己告诉自己，这是做梦。同样的梦重复100次的结果就是我变得害怕梦到她，取而代之的是梦见自己一次次的跳楼、奔跑，逃离本来属于自己的家。”


小米喜欢在《传奇》里独自看海

2001年，小米大学毕业了。为了开始新的生活，她毅然离开了家乡，跟随男友明来到遥远的海滨城市厦门。表面上所有的伤痕已被深深掩埋，她获得了自己最渴望的宁静与安全。早上两个人各自上班，晚上一个玩游戏，另一个看电视，日子如同厦门街头随处可见的棕榈树，枝繁叶茂，淡定从容。虽然小米隐隐感觉到和明之间由于共同语言的匮乏日益疏远，但她天真地以为生活就是柴米油盐，相处需要宽容多过理解。

2002年4月，她在当地一家游戏公司争取到一份企划的工作，专门创作游戏剧本。由于工作性质的改变，小米频繁接触网络以及各类游戏。公司领导层认识到单机游戏的前景黯淡，决定转型改做网络游戏，企划部主管要求下属多在这方面积累游戏体验。小米的同事纷纷选择了《奇迹》，她却在机缘巧合之下进入了《传奇》。只在MUD时代玩过几天《笑傲江湖》的小米一下子被这款充满互动和挑战的网络游戏深深吸引。

很快，过分的沉迷让她忽视了身边的人和事。她不仅在上班时间偷偷玩，下班后除了吃饭洗澡，其他时间也全部交给了《传奇》。“桌子上布满灰尘我不擦，地板都是鞋印我不拖，晚上他加班回家我也不再给他煮夜宵。这样的日子，持续了一个月左右。当我突然抬头看他的时候，发现一切已经不一样了。”回忆到这里，小米流露出一丝愧悔。

这一个月里，明爱上了另一个女孩。以小米的个性，她不会去恳求或挽回，而是选择了自我封闭。她泡在《传奇》里的时间越来越长，从午夜延长到凌晨三四点，早上七点多照旧出门上班。丧失睡眠和胃口之后的她像脱水的花朵，憔悴枯萎。这时候她的游戏目的早已不再是获取乐趣，而是帮助自己逃避，逃避现实，逃避问题。

但现实从来不容逃避，小米失去了在这个家里继续居留的资格。疼爱她的“妈妈”变成了“干妈”，背着简单的行李，她接受了流浪的宿命。

爱的救赎

网络游戏与单机游戏最大的区别在于它的互动性，玩家所面对的角色虽然看上去只是一堆堆排列组合过的像素，操纵着这些像素的，却是一个个真实的人。天生不擅长PK的小米对无止尽的杀戮十分厌恶，等级和装备在她眼中也毫无意义。在那些不眠的夜晚，她站在比奇城某个无人的房间，面对着墙壁上模糊不清的水墨国画，在公会聊天频道里大段大段打出自己喜欢的诗词和散句。所有人都知道她不快乐，却没有人能够安慰她的伤痛。直到有一天，一个善解人意的“姐姐”向她伸出了友谊之手。

在不断的倾诉和开解之中，小米认识到天地之宽，之所以自己没有容身之处，既非《传奇》之过，也非生活之过，只是自弃之过罢了。还是在那间无人的房间，“姐姐”向她透露了从未向别人揭开的秘密：在游戏中“她”虽然选择了女性身份，现实中却是个不折不扣的须眉男子。交出这个秘密，等于交出了他用将近一年的时间在游戏中建立的形象和荣誉，这样做的理由只有一个字能够解释：爱。

对于小米来说，杰的这份感情犹如汪洋中的一根浮木，让她看到了靠岸的希望。一样的敏感、一样的细腻、一样的真挚让两颗各有伤痕的心激荡出火花。海滨城市的冬天并不寒冷，午夜的街头仍然有热气腾腾的摊档、五光十色的霓虹。揉着眼睛走出网吧的大门，小米忽然清醒地意识到自己并不是游戏中那个挥手就能放出一道闪电、只要有药水就永远不会疲倦的魔女。爱情可以蔓延在网络里，生活不可以。“我爱的人，我要和他在一起，生生世世，时时刻刻，真真切切。”她决定告别游戏，经营一段触手可及的未来。

再度迷失

杰是广东人，读完大学后留在了江苏，从事与专业不甚相关的文职工作。两人原本的计划是等杰合同到期，来厦门找工作，在这座蓝色的城市里安一个温馨的小家。然而事与愿违，2003年3月，由于经营不善小米所在的游戏公司突然解散了。这个坏消息让心态刚刚调整过来的小米手忙脚乱，她变得焦躁易怒，无所适从。在杰的建议下，她放弃了继续寻找新工作的打算，北上江苏，与爱人团聚。

杰所在的城市落后而脏乱，与小米想象中的江南水乡迥然不同。这里“一个萝卜一个坑”，想找到合适的工作比登天还难。小米找到的第一份工作很快就被证实为拙劣的骗局，无法发挥特长的小米愤然辞职，发誓就算在家洗衣做饭也不做自己不喜欢做的工作。这一闲，就是一年。

刚开始他们只有一台电脑，还是和别人合住在一起。白天杰去上班，小米就守在电脑前玩《暗黑破坏神Ⅱ》，顺便泡在论坛里和大家聊天。晚上杰下班回家，两人轮流上阵，和同住的人联网游戏，消磨时间。后来有朋友升级机器，将淘汰下来的配件邮寄给他们。刚添置好硬盘和显示器，个人宿舍也分配下来，扯上一条独立的ADSL网线，他们终于拥有了真正属于自己的二人世界。

这时候，《传奇3》开始测试了，兴致勃勃的小米扯着杰去新区开荒。由于时间充裕，她很快达到了所在服务器等级和财富的顶端。她无师自通地学会了编制挂机脚本，保持机器24小时不停运转，维持自己在游戏中的领先地位。她除了买菜做饭什么也不想干，甚至接到面试成功的通知也找理由拒绝上班。她不再写任何练笔文章，而是用自己流畅的文笔歌颂游戏，换取一张张免费点卡。远隔天涯时曾那么清晰的爱人的脸，在她身边却渐渐模糊，渐渐疏远……


2003年小米在网吧玩《暗黑破坏神》

心的方向

小米忘却了现实世界，现实世界却没有忘却她。大学时的好朋友辗转拿到她的电话号码，打电话问她过得怎样。对她如同亲生女儿一般的“干妈”在她远走他乡后依然放不下心，隔三岔五打探她的近况和计划。论坛上的朋友更是多次提出要给她提供工作机会，劝她不要虚度光阴。



更重要的是，当年"大鹏一日同风起，扶摇直上九万里"的理想，并未真正灰飞烟灭。

几个月过去，小米的心情再次陷入灰暗。她清楚地知道，尽管在游戏里她是公会领袖，是有等级有装备有威信的强者，下线以后她只是一个靠别人吃饭的寄生虫。羞耻之心使她拒绝了外界的好意，将自己封闭在小小的刺猬壳里，暗自垂泪。"游戏没有拯救我，也不可能拯救我，它只是让我逃避现实，让我习惯孤独，让我停止思考，让我继续沉沦。它对别人也许只是一种娱乐，一种消遣，一种工作之外打发寂寞的方式，就像BBS一样。可我呢？有时候，在论坛上发生的一点小事就能让我在电脑前抽噎不已，我的法师在KM的时候因为网络LAG而挂掉我也会不开心很久。凡事看得太真，看得太重，看得太绝对，结果是一个硕大无比的自身拖着一个硕大无比的我向深渊中不停坠落。可怜的杰，一直想靠自己瘦弱的手臂拉我起来，却不知道什么时候也会被我拖入那没有光的所在。"走过这段灰暗的日子后，小米开始客观分析当时的不健康心态。

那年春节，小米跟杰回家见他的父母。从一辈子克勤克俭的老人眼里，小米看到了他们对颓废懒惰者的不满。听不懂广东话的小米在杰和他同学的聚会中捕捉到只言片语，都是对她以及她这种生活态度的轻蔑和不屑。这件事给了她相当大的刺激，回想起父母尚在时的殷切期望，回想起在厦门时的意气风发，她找不到继续玩下去的理由。

在朋友的帮助下，小米去了北京，将荒唐的过去一刀剪断。不久以后，杰也辞职北上，跟她一起为了将来的幸福生活努力打拼。现在她从事着自己喜欢的工作，并在工作中找回了失落已久的成就感。

"前几天我找到了一篇小时候印象很深刻的散文，乌拉圭作家恩里克·罗多写的《坚硬的荒原》。那里面描述了一个残酷的父亲逼迫自己3个孱弱的孩子在坚硬的荒原上开垦土地、播下种子、养育幼苗的故事。文章最后告诉我们，那荒原就是我们的生命，父亲就是我们的意志，而孩子就是我们的内脏、我们的机能、我们的力量。意志能够征服世界，冲破神秘的黑暗。我们终生的努力，不过是为了能自由驾驭意志，而不是被它所驾驭。"小米以这样一段话结束了回忆，也许今日的她更能够体会到意志改变一切的含义。

访谈

本刊记者：你觉得沉迷游戏是导致你和第一个男友分手的主要原因吗？

小米：游戏只是外因，我想彼此从一开始就不甚一致的期望值才是决定结果的内因。我可以容忍一个人没有多少本事，却不能容忍他不尽心尽力。由于学历和经历的关系，我在两个人的关系中一直处于强势地位，不知不觉扮演着他母亲的代言人的角色，希望他能够有出息，早日成熟起来。而他在不具备足够的能力和品行的情况下，却要求别人赞赏他、崇拜他，认为他是个优秀的男人。实际上他在好几家公司都没呆满试用期，总是迟到早退、撒谎偷懒。我们都对双方不满，却不明说，最终导致各寻其所。

本刊记者：第一段感情的失败，你觉得自己应该承担哪些责任？

小米：父母去世以后，我害怕孤独，害怕没有安全感的生活，明明知道自己和他并不适合，还是选择在一起，这是非常不成熟的表现。爱才是真正的责任感，没有爱的情况下强迫自己承担责任，对己对人都不公平。

反过来说，既然做出了决定，就应该尽量维护这段感情，而不是任它自然褪色。特别是出现问题以后，如果积极解决问题，事情可能不会弄得那么糟，自我封闭不是个好办法。不过我现在觉得即使没有游戏，我和他也很危险，毕竟内因才是主导。

本刊记者：你觉得从沉迷中解脱出来主要是依靠什么呢？

小米：自己有力量的时候依靠自己，自己力量不足的时候请求别人帮助。比如我第一次沉迷在《传奇》里的时候，因为受伤太深，完全无法自救。只要上网就会忍不住点击游戏图标，进去以后什么也不干都好，就是愿意呆在里面。那时候幸亏有杰陪着我，不仅在游戏里照顾我，还给了我现实的承诺。既然得到了所求的理解和关怀，游戏对我来说就不再重要了。

第二次沉迷《传奇3》，情况又不一样。我知道自己这样做不对，也知道周围有很多人希望我好好生活。但我看不到两个人的未来，看不到自己的前途，只能在自暴自弃中彻底麻醉。这时候爱已经不能帮我走出来，我需要的是发自内心的觉醒。他父母和同学的刺激是一个因素，他的宽容和忍耐也是一个因素，为了证明自己并非不可救药，我赌了一回。

（以上人名均为化名）

将来的路自己走

张文去年从南京市金陵中学毕业，这是一所有着117年历史的国家级示范高中，陶行知、吕敏、厉以宁、吴敬琏等许多知名科学家、学者都曾从这里走出来。张文现在是北京工业大学计算机系的一名学生，对于以清华大学为目标的他来说，这不能算是一个理想的归宿。高考未能发挥出应有水平，他认为原因之一是受了游戏的影响。

从小学到现在，游戏占据了张文的大部分业余时间，他把自己形容为"扔下书本就坐在电脑前"的人。虽然没能考上清华，但张文说如果让他再选择一次的话，他还是会选择玩游戏："你可以说我没有追求，这就是我的生活观念。父母也没有对我表现出太多的失望，他们一直认为只要我能做好自己的事情就好。或者这么说，我不感兴趣的事情，是绝对做不好的；我想做的事情，就一定能做好。我们不再是当年那种开口就是'将来想当科学家'的孩子了。"

张文向往的理想生活状态是"时刻能做自己想做的事情，想玩游戏就玩，想学习就学习。最重要的是，对得起自己，对得起爸妈。精神不能颓废，不能沉沦，这样才能做到问心无愧。"

"我不能过每天除了游戏什么都没有的生活。"他强调说。

儿子：三岁玩游戏

提起张文的游戏史，母亲自豪地告诉我们："说出来你们肯定不信，他从三岁就开始玩游戏了。"

一半是为了开发孩子的智力，一半是因为父亲也喜欢玩，张文的父母在他三岁时就买了台红白机，从此张文就迷上了游戏，这倒也应了中国的那句老话，"三岁看大，七岁看老"。张文触网的时间也很早，九岁时就在父亲的指导下学会上网，上的第一个网站是《命令与征服》的官网。那时中国的互联网刚刚步入商业化，张文算是国内最早的一批网民之一。

对小学时代的张文来说，《大富翁2》占据着最重要的地位，这同样也离不开父亲的"熏陶"。那时张文一家人住在学校的集体宿舍里，左邻右舍都是单身汉。《大富翁2》是父亲和这群单身汉们最爱玩的游戏，常常六个人一起玩台北城，谁先倒闭就管一道菜，五个人都倒了就有了五道菜，然后大家就挤在宿舍的过道里边炒菜边喝酒。张文喜欢在一旁看着父亲玩，不赌菜的时候自己也会玩上几把，玩到最后他甚至能背出台湾地图上的每一块地的地价和地租。

上了初中，《帝国时代》和《星际争霸》走进了张文的生活，他常常拿着家里给的午饭钱去网吧找人对战。父母知道后没有干预，而是和儿子约法三章：去网吧玩游戏可以，但不能因此而影响正常的学习和休息。自制力不强的张文最终还是违反了约定，一次，他逃课和同学去网吧连《星际争霸》，被班主任抓了个现行。老师将他们从网吧拎回学校，逐一给家长打电话。父亲气冲冲地把他领回家后，立刻发动了"张氏教育大法"："爸爸先暴风骤雨一样地骂，妈妈在旁边愤怒地说我不成器。结束后妈妈会悄悄到我房里开导我，讲上两三个小时的'政治课'，直到我心服口服为止。"

高中的时候，学校管理比初中松了很多，这让张文有机会加入校外的一些兴趣团体。他先是以翻译的身份加盟了一支《魔兽争霸Ⅲ》战队，从



张文坚持玩英文版《魔兽世界》

常务副队一路升到队长;高三上学期,又跳槽到当时在江苏排名前六的一支《反恐精英》战队。队务管理需要处理很多人事调配、论坛管理、比赛日程制订之类的琐事,将精力过多地投入到战队的管理和训练上,导致张文疏忽了学习,高考未能发挥出应有水准。不过他并不后悔,他说自己本就不是一个活在学校里的人。

父亲:比孩子更懂

在张文眼里,爸爸是最棒的,这不仅仅是因为爸爸的"大棒"政策,更是因为他的电脑和网络都比自己强很多。初三中考前,张文的父亲在他的电脑上安了一个"后门",还装了美萍监控系统,用来不定时地检查儿子在电脑上的活动。没过多久,父亲发现监控记录有点异常,到儿子的电脑上一看,才发现原来是儿子把美萍监控系统破解了。

父亲认为,想管好孩子的某个方面,做家长的必须在这方面比孩子更行,这样才可以对孩子产生一种无形的监管压力。他举了个例子,张文中学时曾是班上所有电脑的"总管",班上的电脑是上课专用,不允许玩游戏,但父亲知道他难以控制自己。有一次,父亲使用非常规手段,侵入了张文所在中学的服务器,直接监看他所用的那台机器,抓到了他用电脑玩游戏的记录。回来后盘问儿子,张文开始拒不承认,等父亲拿出证据才一下子傻了,这之后再也不敢用学校的电脑玩游戏。

听父亲讲完这个故事,张文连忙又补充了一句:"自从我爸侵入我们班机器后,我就学会了反侦察。"这听起来不像是父亲对儿子的管教,倒像是一对黑客之间的斗智斗勇。

儿子:边游戏,边学习

虽然因为玩游戏而与清华大学擦肩而过,张文仍然认为自己从游戏中得到的远比失去的多。在他看来,游戏不仅仅是一种娱乐,也是一种学习工具。九岁那年张文迷上了《大航海时代Ⅱ》,为了找全游戏中所有的航线,他和母亲软磨硬泡,要来了一本世界地图册。当游戏中的航海日志一页一页地翻过去,他的地理知识也越来越丰富。这种优势一直保持到初中,无论地理考试还是填图作业,只要涉及到行政区划,他总能轻松摆平。

玩英文游戏的时候,父亲鼓励他不看攻略,也不用修改器,而是勤翻字典。刚上初一,他就凭着一本《牛津英汉字典》,把《模拟城市 3000》和《凯撒Ⅲ》通了关,从中积累了大量词汇。初二时他开始上战网玩《暗黑破坏神》,与国外玩家的交流帮助他练就了地道的口语表达方式。初三那年元旦,他和一个住在明尼苏达的战友在游戏中的 Tristram 小镇聊了整整四个小时,当时家里用的还是收费昂贵的拨号上网。

上了高中后,《魔兽争霸Ⅲ:混乱之治》成了张文的最爱。高一暑假快结束时,他当上了 War3cn 的兼职翻译,所写的《Tactical Aggression》一文广受好评。之后他疯狂地爱上了翻译,加上打字较快,当时 War3cn 首页上更新的战术文章几乎为他一人包办。高二时张文报名参加了英语四级考试和年底举办的全国英语竞赛,凭借在游戏中积累下的良好基础,他的四级考试轻松过关,英语竞赛也拿到了全国一等奖。这让此前一直不太支持他玩游戏的母亲也无话可说。

进入大学后,张文和其他同学一样迷上了《魔兽世界》,玩得最疯的时候一天玩了将近 20 个小时,从早上六点起床一直玩到夜里一点半多,中间只匆匆吃了一顿晚饭,喝了几罐可乐。和其他人不同,张文玩的是英文版本。



小张文在摆弄中华学习机

母亲:信任孩子

张文的母亲对孩子没能考上清华有些遗憾,但问起会不会因此而反对孩子玩游戏时,她很干脆地回答说:"没道理。"她解释说,玩游戏的过程其实也是一个学习的过程,家长应该教会孩子怎样玩,而不是一味拒绝。

母亲认为现在的很多家长对孩子有一种不正确的心态:"有很多家长望子成龙,有的甚至把自己没有实现的愿望强加到孩子身上,对孩子期望值太高,不能容忍孩子有一点点放松。可是他们没有想到,孩子毕竟是孩子,他们需要有自己的成长空间。一个同事对我说,张文生在我们家有点可惜了。言下之意是说,他有很高的智商,如果换一个家长,就会对他有很高的要求,他也就会有更好的成绩。但我们不这样认为,我们觉得,孩子首先要身心健康,做人是第一的,成绩是次要的。"

对于已经沉溺于游戏中无法自拔的孩子,母亲认为最重要的是信任。她举了个身边的例子:"我曾经遇到过一个学生,说起来他心里也很痛苦,他并不想这样,他甚至不知道为什么事情会发展到这一步。追究起来,是在他最需要关心的时候没人关心他,最需要帮助的时候,反而是众人把他推到了反的一面,所有人都认为他是个坏孩子。从那以后,他就干脆坏到底。后来遇到一个好老师,先做通家长的工作,再做通学生的工作,大家一起帮他,让他觉得自己没有被人抛弃。这孩子后来发疯一样地学习,一个学期居然过了近 20 门课程,连他自己都没有想到,原来他有这么大的潜力。在他拿到毕业证书的那一刻,他一句话都说不出来,眼泪象珍珠一样,让所有人都感动。"

儿子:除了考试,什么都可以



张文扮演《暗黑破坏神》里的刺客

在交谈的过程中,我们可以清楚地感受到张文的张扬个性,他不喜欢一成不变的东西,也不能接受那些除了读书什么都不会的学生,这让他在现实中显得有些离群索居。这一点在他上高中时表现得尤为明显,那时大家都把他当成一个异类,学校对他的评价是"除了考试,什么都可以"。在应试教育的畸形体制下,我们实在很难分清究竟张文是"异类",还是认为他是"异类"的那些按部就班的学生是异类。

张文确实有恃才自傲的本钱,他是个聪明的孩子,高中打《魔兽争霸Ⅲ》常常能轻轻松松地以一对三,所以很少有人愿意陪他玩。现在的大学同学也把他当成神秘人物,无论下棋、打牌,还是玩游戏,都不愿意带他一起玩。有一次,张文一边玩《魔兽世界》,一边和班上自称最强的一个同学下围棋,最后竟然把对方涮了 30 个子。

张文坚持玩英文版《魔兽世界》,他解释说这是因为自己喜欢原汁原味的感觉,还能顺带学习英文。但这样一来,由于无法和其他玩《魔兽世界》的同学沟通,他更是被大家当作一个怪人。

张文觉得当异类的感觉也不错,可以自得其乐,而且他在现实中虽然是孤军奋战,但在网络上却有很多朋友。他从不认为网络上的友情是虚拟的,他说如果自己在北京遇到什么事情,第一反应就是找当地的网友,其次才是找父母在北京的朋友和同事,因为他不愿意让父母替自己背上人情债。

父亲:将来的路,你自己走

父亲认为张文应该学会对自己的行为负责,他对儿子说得最多的一句话是"将来的路,你自己走",儿子也一直很感激父母不把他们的意愿强加在自己身上。张文很小的时候,父母就让他决定与自己有关的事情。他们买来了笔墨纸砚,但张文说不喜欢画画,也不想学书法,他们就没有再强求。

父亲说:"'因材施教,因人施教'不是口号。孩子的潜力都很大,可惜的是我们大部分家长有意无意地扼杀了孩子的这种潜力。作为家长,要教会孩子主动学习的能力和方法。但现在的大部分家长都奉行'填鸭政策',用硬填的方法,而不是让他们主动吃食。"

父亲还介绍了一些早期教育的经验:"我们从小就注意让他自己学习,他两岁多的时候,喜欢让我们教他识字。不过我从不教他,而是带他上书店,让他自己选了一套拼音教材,带磁带的,回家后给他一台小录音机,教会他使用录音机,让他自己学习。他只用了一个月时间,就把拼音掌握得很好了。然后我们给他一本《新华字典》,教会他使用,这样就不用我们教他识字了。大人的读音有时候可能不准,而且一般只能告诉小孩某个字怎么读,但字典除了读音外,还有相关的解释及词语,这是一举数得的。"

访谈

本刊记者:你的自制力并不强,而大学的管理很松散,父母又离得远,会不会有沉迷游戏的危险?

张文:显然是会有的,更何况我是在计算机系,也就是玩游戏的男生最多的系。其实我大一上的时候确实就有这样的危险,一度沉迷得很厉害,但是当期末临近的时候,超负荷的压力会逼迫自己不得不放弃一些东西。再说,慢慢长大,自制力总是会好起来的。

本刊记者:你有一个幸福的家庭,从小学到大学都很顺利。如果有一天遇到较大的挫折,你觉得自己是否会去游戏中去寻找逃避?

张文:肯定不会的。虽然我的性格导致我身边的朋友很少,但顶多是"离群索居",不代表"众叛亲离"。也就是说,总还是会有可以信任、可以依赖的人的,不需要在"0"和"1"的虚拟世界中寻求逃避。

本刊记者:如果让你选择成为一个游戏中的角色,你愿意成为谁?

张文:我可能会选择去做一个《魔兽世界》里的NPC。做一个普通人,比如当一个技师;做一个上层人,比如当一个Trainer;做一个豪侠,比如迪菲亚兄弟会的Boss;当一回Champion,比如Thrall。这些NPC都有他们的背景,有他们的生活,有他们的喜怒哀乐。还有爱情,最伟大的爱情,UD术士任务的NPC,Duskwood农场的那个男孩。很凄美,一定不能忘记他们。

玩游戏是孩子的权利



学者卜卫是"童权"的坚定捍卫者。对于谴责游戏、要求青少年远离游戏的做法,卜卫提出过批评。她认为孩子需要游戏,游戏绝对不是什么电子海洛因,而是孩子天生的权利。

卜卫是中国社会科学院新闻与传播研究所副研究员,媒介传播与青少年发展研究中心主任,主要从事媒介对儿童的影响、媒介与性别、互联网影响等方面的研究。本刊记者与正在丹麦以访问学者身份调研的卜卫取得联系,获得了她的授权,特摘录她对游戏和网络的部分观点,作为本专题的总结。

玩游戏是儿童的权利

如果说"看电视是儿童的权利",或者"玩电子游戏是儿童的权利",一些成年人会不服气。有的家长还对我说:"那么点小屁孩,啥也不懂,有什么权利?"

我的根据是联合国《儿童权利公约》,在我出版的《大众媒介对儿童的影响》一书中有非常详细的解释,现在简述如下:

1990年8月29日我国政府正式签署了联合国《儿童权利公约》;1992年3月2日全国人民代表大会批准该公约,公约于1992年4月1日正式对中国生效。这就意味着中国政府承担并认真履行公约规定的保障儿童基本人权的各项义务。其基本人权包括:生存的权利;充分发展其全部体能和智能的权利;不受危害自身发展影响的、被保护的权利;参与家庭、文化和社会生活的权利等。其公约中的参与、享受媒介和文化部分就成为本文讨论儿童权利的主要依据。

根据《儿童权利公约》,儿童在媒介使用方面有如下权利:

1、媒介接近权。《儿童权利公约》第17条指出,缔约国应确保儿童,包括少数群体能够从不同的国家和国际渠道获得信息和资料。

2、有益信息的知晓权。《儿童权利公约》第17条还强调了儿童有权利获得"有益于儿童"的信息,即最充分地发展儿童的个性、才智和身心能力的信息。

3、媒介参与权。《儿童权利公约》第13条进一步指出:国家应确保儿童有自由发表言论的权利,从媒介尤其是儿童媒介中应该听到儿童的声音。

特别需要注意的是:在联合国《儿童权利公约》里,与传播媒介使用相关的部分还包括"儿童有休闲和娱乐的权利"。

游戏是孩子的伙伴

游戏应该被看做是一个中性的工具,作为"伙伴"或"朋友"。研究发现,当交往、逃避现实的心理需要特别强烈时,青少年会大量接触电子游戏,并形成一种不利于他们健康成长的"心理依赖"。正是在这个意义上,电子游戏被称为"电子朋友"(The Electronic Friend)。这类研究没能证明青少年因大量接触电子游戏而导致学习成绩下降,但却证明了:当儿童需要交往或需要逃避现实时,电子游戏为他们提供了一种机会,使他们放弃了他们在现实生活中被动的角色,而成为电子游戏中所扮演的成员。他们就会在电子游戏这种幻想的世界里寻求补偿。

在青少年生活中,电子游戏只是一种娱乐方式,具有其它媒介所没有的乐趣。研究说明,大量接触电子游戏与青少年的自尊/自卑、敌意/善意、群居性、社会性、成就动机等均没有显著相关。对发展正常的青少年来说,作为娱乐工具的电子游戏,并非必然给他们的成长带来消极的影响。

我国城市青少年玩电子游戏主要是为了满足交往、逃避现实、娱乐和消磨时间的需要。社会交往不能满足的青少年比其他青少年更大量接触电子游戏,在现实生活中不成功的青少年也接触更多的电子游戏,对电子游戏依赖也较多,主要依赖电子游戏满足交往和逃避现实的需要。那么青少年是因接触电子游戏而不成功呢?还是因不成功而更依赖电子游戏呢?研究认为可能是"不成功"和"大量接触"相互影响的结果,使之进入一种恶性循环:现实生活越不成功,越依赖电子游戏接触,而越依赖电子游戏接触,则越不成功。对这部分青少年,不能单纯地强迫他们戒断游戏,而是要帮助他们在现实生活中获得成功。

父母应尽的责任

之所以提出要针对父母,是因为在现代社会,儿童比成人(包括他们的老师)能更快地适应新技术环境,当一些教师还没有学会使用计算机和互联网时,有的孩子已经比老师懂得多了。这大大增加了教育、尤其是互联网管理的难度。如果父母没有相应的网络素养教育,他们就没有能力教育自己的孩子。家长应该是自己孩子的最佳保护者,因为家长最了解自己的孩子。家长关注、指导孩子使用互联网络,是保证孩子安全的最有效的方法。那么,父母和老师可以做哪些工作呢?

1、学习新的与网络教育相适应的观念

在大多数父母看来,儿童使用互联网最好是为了学习和提高学习成绩,或是从娃娃抓起学习一门技术,如果上网聊天或游戏,就不正常了。我以为这种看法有两种误区。根据《儿童权利公约》,儿童有使用媒介的权利,儿童也有闲暇和休息的权利,因此,在他们的娱乐时间里,上网聊天或游戏是正常的,而不是相反。况且,调查已经显示,上网聊天或游戏与学习成绩并不一定是冲突的关系。第二,儿童使用互联网,不仅仅是为了学习或学习成绩,互联网有许多功能可以用于培养儿童的科学兴趣、探索精神、平等参与精神、创造精神等。这对儿童的发展有至关重要的意义。

这种观念还应该包括向孩子学习,与孩子一起在网络中共同成长。

2、学习应用互联网的安全规则和相关知识

很多父母不了解网上安全规则或技术措施,但所有父母,尤其是年龄较小儿童的父母都应该学习这部分内容,以保证监护权能有效地实施。关于这部分内容,在很多儿童网站上都有,也可以与孩子一起学习。我国儿童网站《红泥巴村》专门有儿童上网安全的网页,汇集了十几个网站的儿童安全规则,并约请专家探讨网络安全技巧,比如关于冲浪安全问题、电子邮件安全、网上聊天安全、隐私暴露问题以及如何对付cookie等。

除了学习,父母和教师还应该关心儿童的生活,发现儿童生活中、学习中、交往中可能遇到的障碍,帮助儿童在现实生活中获得成功和快乐,这是避免媒介、包括互联网负面影响的最根本的办法。■



卜卫

B+

■名称 风色幻想Ⅳ圣战的终焉 ■制作 弘煜科技 ■上市 2005年7月
■类型 策略角色扮演〖ST/RP〗 ■代理 寰宇之星 ■版本 中文版



尽管《风色幻想Ⅲ罪与罚的镇魂歌》再次回到RSLG的道路上，但玩家的评价却是褒贬不一，普遍认为3D技术不够成熟，导致游戏可玩性降低。无论如何，游戏还是得到了玩家们的支持。距离三代发售仅过了半年时间，弘煜科技很快又公布了《风色幻想Ⅳ圣战的终焉》的消息，并声称它将终结"风色幻想"的魔导系列。

再次肩负救世的命运

原罪劫"结束了，但和平并未因它而来临。一年之后，冷夜王曼菲斯特被暗杀于沙达那城内，以此事件为契机，象征着冰与火的冷夜、圣焰两国发生了战争，曾作为伙伴的凯琳、九音等人因立场不同而成为了敌人。随着，冷夜智将韩德在圣焰大军前自刎，这一场冰火之战历时三个月后终于告一段落，而在这动乱时期，曾发生了圣焰毅然使用封印的原罪之力，西撒叛变转投冷夜，圣焰王杰奥斯猝死等几件大事，冷夜、圣焰两国在这场战争中都蒙受了沉重的打击。

在位居大陆南方的龙之墓塚陆续发生了不寻常的事情，圣都尼鲁为了调查此事，派遣新生带刀祭司妮依前往调查，在另一方面，在布朗西斯女王希洛依的指示下，龙骑禁卫队副官修伊协助这支来自圣都尼鲁的调查队。两人在执行任务时的邂逅是否会影响彼此的信念？而断罪之翼一行人的命运又会如何发展？全新的序幕、壮大史诗的终曲即将呈现在大家面前。



魔导系列的最终章

作为魔导系列的最终章，《风色幻想Ⅳ》在剧情上承接前几代，玩家将在妮依、修伊的带领下，从三代逐步深入到四代的剧情中，并与西撒、凯琳等人一起追寻战争的幕后操纵者，揭开隐藏历史背后的真相。即使玩家没玩过三代也不要紧，游戏在序幕开始前会对三代的剧情进行简单的叙述，方便玩家能够更好地理解剧情。一反常态，新出现的妮依、修伊并非是主角，他们的出现纯粹为了引导整个剧情的主线，而主角的位置依然留给了西撒和凯琳。为了能够对魔导系列做出一个完整的解释，游戏还会出现一些"历史"人物，如贯穿一至三代的菲利斯多，一代男女主角艾萨斯和露菲雅，他们在游戏后期也扮演着很重要的角色，是终结魔导系列的关键人物，而大家非常关注的超人气角色裘卡依然不会出现在四代中，死神一职还是由贝莉卡担当。





各系统大幅度改进

一次转型的失败，让之前积累的经验付诸东流，因此大家会发现三代中还存在不少问题，而制作小组总结了玩家的反馈，对合适项目进行了强化和修正，也提升了游戏的操控性和多变性，如玩家在商店购物时可以预先浏览物品的效果说明和装配对象，这些物品购买后可以直接在商店内装配。

游戏是由几十场的战斗构成，因此战斗系统得到了大幅度的改进。导入了战斗数值预算显示，当玩家在战斗攻击过程中，可以事先得知欲使用某技能攻击目标的命中率和伤害值，从这些数值来决定合适的技能，避免出现华丽零伤害的尴尬情况；修正了攻击方位，当你攻击敌人的时候，攻击敌人的侧背面所带来的伤害绝对会大于正面攻击，这也为游戏提升了一定的战略性；改进了任务条件，游戏会有更多变化的限制条件，而不是以前那样将敌人全灭即可，例如要在几回合内消灭指定目标，或让某些人物到达指定地点，避免玩家对任务感到枯燥乏味；重新配置了宝箱，由于一代的宝箱系统是最成功的系统之一，因此制作小组再次引入这个系统，但在形式上有所改变，那些宝箱不再是半隐藏的发光点，而是一些会移动的宝箱魔兽，它们属于中立魔兽，也会受到敌人的攻击，玩家想要获得宝物，就要对作战策略进行调整，防止宝箱魔兽遭到敌人攻击而流失；增加了支线任务，数量多达数十个，足以满足玩家的要求，其中不乏难度极高的BOSS战。



引入羁绊攻击系统



曾经打算在三代中引入的“友情合击系统”由于各种缘故并未实现，而在四代中则顺利引入了此系统，并改名为“羁绊攻击系统”，当契合度佳的两人站在相邻格子时，其中一人使用‘协力’指令即可发动羁绊攻击技能，此技能不仅威力大，而且发动条件也非常严格。游戏里的所有角色都会随着故事的发展而产生微妙的关系，玩家只要仔细观察就能发现角色之间的契合度，只有他们才能发动羁绊攻击技能，例如有西撒与帕鲁玛发动的炼狱修罗破军击，能够对单一目标进行炎属性的爆裂性伤害；还有帕鲁玛与希丝提娜发动的炽天使之怒，可以召唤无数火焰陨石重创单一目标。

难度设定

根据玩家人群，四代导入了《风色幻想SP》的难易度选择系统，预设“简单”、“普通”、“困难”这三种难度，玩家可以根据自身情况来选择，但游戏通关后不会出现更高级别的难度。如果你对自己的策略水平很有信心，也可以在困难级别一展身手，前提是要你还保留着三代的通关存档。四代与三代具有连动性，只要系统检测到你的电脑上还有三代的通关存档，那它在游戏开始前会询问你是否要将三代保存在仓库的武器转移到四代，有了这些强力武器，即使进入困难级别，你也会发现非常轻松。想要武器的人尽快将三代通关，并将好武器留在仓库中。另外，四代同样会有多重结局，但触发条件却与三代完全不同，玩家必须花点心思才能看到更多精彩的结局。



四大新角色

妮依·迪亚诺耶鲁

出生于圣都尼鲁的贵族，与凯琳、赛拉菲姆都是尼鲁学院的同学或好友，同样也是竞争对手，在凯琳获选成为断罪之翼的一员后，自尊心不服输的她也在不断努力，最终获得了高荣誉的带刀祭司称号，在四代故事一开始的龙之墓塚与修伊相遇，这会为她带来怎么样的改变呢？

修伊·海尔蓝特

原布朗西斯第四龙骑队小队长，在原罪劫之乱为夺取龙石表现出色而被圣焰任命为禁卫队副官，他的个性乐观且富有热血和正义感，但对力量却非常执著。圣焰与冷夜一战结束后，他被希洛依女王派去帮助势单力薄的西撒，不过他似乎对西撒抱着淡淡的恨意，他们两人之间究竟发生过什么样的过去呢？

辛德蕾拉

传说中的黑色新娘，被人称呼为灾祸之女，为寻找某人或某事而在幽暗夜空中徘徊着，究竟这个仅会出现在黑夜之中的灭世恶魔是否真是为了追寻某物而徘徊？而他与断罪之翼中的凯琳、赛拉菲姆到底又有何难解的关联呢？

迪斯路亚

另一未知的世界，存在于光的阴影中的冥界王者，由暗黑神的血与肉所诞生而成的强韧肉体赐予了他不老不死的能力，但不灭肉身的诅咒却也同时让它失去了一切的感情，成为了冥界中最冷血的帝王。他与拉克西丝相遇了，一个是没有感情、没有生命的冥王，另一个则是赐予人生命、创造因感情而变化的命运女神，两个完全不同的存在，究竟会摩擦出如何的变数？■（文/神之影）

B

■名称 Driv3r	■制作 Reflections	■上市 2005年8月
■类型 动作〖AC〗	■代理 星空娱动	■版本 中文版



知道"侠盗猎车手"(以下简称GTA)的玩家很多,但却很少有人知道GTA的大部分创作灵感均源自Reflections的"车神"。与GTA相比,1999年面世的《车神》更注重于车辆的竞技细节,在该系列游戏中玩家扮演酷得掉渣的卧底警官Tanner,凭借一手出神入化的车技屡次完成了为社会铲奸除恶的重任。拥有更多惊心动魄飚车场面的第三代很快将在国内市场推出,本作里主人公收到线报有位神秘黑市买家订购40辆高级跑车,于是不少盗车集团闻风而动,为调查这起盗车大案,号称车神的Tanner再次出击,所剩时间已经不多,而他还将面临暴露身份的危险,命运之神是否还能像以往那样庇护这位卧底警官呢?

70、30、156、35768

本作中主人公将活跃于美国迈阿密、法国尼斯和土耳其伊斯坦布尔三大城市街头,驾驶包括轿车、自行车、公共汽车、舰船等不同种类的70多种交通工具,相继完成30多个衔接紧密的主线剧情任务。《车神3》的街道公路长度总计有156英里,街道建筑物多达35768座。和以往历代前作一样,游戏中的任务都是黑白两道冲突与矛盾的焦点,和你打交道







的不但有美女黑帮头子、嚣张的地下车王,也有无情的冷血杀手,主人公身后还有一位搭档琼斯警官为其提供支援。尽管主人公是卧底警官,但如果在光天化日之下做一些违法犯罪活动,巡警同僚们一样会对你不客气。如果毫无理由地胡乱杀人,你甚至会遭到黑白两道的同时追杀。

自由游戏

玩家有时也需要用枪械消灭敌人,游戏中的武器有8种,包括手枪、冲锋枪甚至榴弹发射器等,如果不是迫不得已的情况不推荐使用,因为主人公的真正拿手武器还是各种各样的交通工具,赛车追逐的快感才是本游戏的最大乐趣。当然如果你满脑子小聪明,也可以使用一些非常手段来破坏对手的赛车,从而使自己更轻松地赢得胜利,这类自由架构的设定在《车神III》中一样也有。除故事模式外,玩家还可以在自由飚车模式选择进入不同地区自由自在地奔驰,在该模式下玩家能自行设定很多参数,还有机会在城市中发现一些隐藏地点和秘密车辆。

PC优势

《车神III》在家用游戏机平台PS2和XBOX上均有推出,与家用游戏机版本相比,PC版本的《车神III》在瞄准设计方面显得更方便一些,很多混战场合下用鼠标比用手柄更容易锁定目标。无论玩家步行还是驾驶车辆,你都可以在第一人称视角和第三人称视角之间自由切换。PC版本中还有一个其它版本所没有的任务"刺杀"(The Hit),该任务中黑帮头子瑞科企图从港口快艇上用狙击步枪暗杀寓所中的主角,暗杀失败后瑞科会驾艇沿海岸逃窜,此时Tanner要跳上门外摩托沿海岸公路穷追不舍。不久后瑞科会弃船登岸改乘小车夺路而逃,Tanner必须在他逃回安全点之前将其截住并干掉。

最酷体验

在游戏与电影广泛合作的今天,《车神III》也充满了大量好莱坞韵味,不但游戏故事的叙述手法宛如一部好莱坞大片,内中许多角色也都由好莱坞电影明星配音,和GTA一样本作中也收入了不少流行时尚摇滚乐作为背景音乐,最特别的是特写镜头模式可令玩家任意回放自己驰骋街头的刺激一刻。该模式下玩家可自由选择视角和缩放比例,你就能像欣赏赛车选手们的表演那样反复观摩自己的最酷瞬间。强大的引擎一直是"车神"系列的骄傲,游戏中的车辆会在碰撞摩擦中受到不同程度的损伤,根据撞击部位的不同车辆部件将有变形、断裂、损毁或爆炸等互动效果,游戏画面上独有的车辆损毁度槽可以随时提醒玩家注意自己座驾的安危。

熟悉GTA的玩家们会惊奇地发现这两款游戏在很多方面都有相似之处,它们的画面风格,组成要素都很接近。不过"车神"的重点始终在于竞速赛车,在这方面GTA系列可以说远所不及,如果希望体验更真实更刺激的街头赛车故事,那么《车神III》应该是你最好的选择。

■(文/yago)





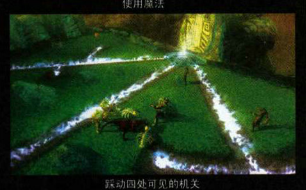
圣铠传说:七悲

为 Midway 名下的街机经典之作,"圣铠传说" 系列在这 20 年里也推出了几款家用机平台的作品,例如 2002 年的《圣铠传说:黑暗遗产》(Gauntet:Dark Legacy),但游戏品质却是差强人意。在刚结束的 E3 大展上,Midway 公布了此系列的新作《圣铠传说:七悲》(Gauntlet:Seven Sorrows,后文简称 GSS),为了让游戏能表现出更高的水准,他们更是邀请了前 ID 创始人约翰·罗梅洛(John Romero)和《冰风谷》设计师约翰·沙维尔(Josh Sawyer)进行游戏的创意设计和开发。

剧情依然老套

尽管《圣铠传说》推出过好几个版本,但其游戏主题却一直围绕着罪恶和英雄展开。在 GSS 的故事模式中,四位英雄在与暴君的战斗失败了,并被封印在世界之巅的巨树上,随着时间的流失,这四位英雄在两百年后被释放了出来,是谁做的呢?释放他们有什么目的呢?原来无恶不作的暴君因心爱女人的死去而与七宗罪定下契约,但世界也因此处于前所未有的混乱之中,面临着被瓦解的危险。在如此危急的情况下,不知所措的暴君只好将被自己封印的四位英雄释放出来,需要得到他们的帮助,而得到解放的四名英雄依然还想着复仇,在征讨暴君的同时却发现自己的命运已经与世界联系在一起,为了生存,他们必须暂时抛弃个人恩怨,来共同拯救这个世界。在进阶模式中,没有任何的剧情,只有纯粹的战斗,玩家可以在这个模式中掌握分配点数或技能学习的技巧。


使用魔法


踩动四处可见的机关

六英雄充当救世主

当约翰·罗梅洛接手 GSS 的设计工作后,就在原有四种角色的基础上增加了枪骑兵和悲剧演员这两种角色,而原来的四个角色分别为战士、瓦尔基里、巫师、妖精,玩家可以选择其中一个角色进行游戏,无论选择谁都不会对游戏剧情产生影响。每个角色拥有专属的职业技能,例如战士的反击技能可以在短时间内攻击任何对自己造成伤害的敌人,妖精能释放黑色飓风来攻击四周的敌人,也能召唤飞鸟来攻击敌人,给敌人造成巨大的伤害。游戏中的攻击分为两种,一种是强力攻击,用于对付单个敌人,可以给予对方致命伤害;另一种则是轻微攻击,用于对付多个敌人,由于强力攻击需要蓄力,在被围攻的时候很难使用,因此只能使用轻微攻击,当你被多个敌人围攻的时候,还可以随时切换两种攻击方式,来组合成各种威力更惊人的连击。制作组精心打造的战斗系统可以让每个角色拥有使用多种武器的能力,游戏将提供六种类型的武器供角色选择,你可以决定自己的角色专精于某几类武器。另外,罗梅洛还取消了药水的设定,游戏里没有任何恢复生命或魔力的药水,取代它们的是吸收系统,当你每杀死一个敌人,就可以在他的尸体上吸取能量,这些能量将会自动补充你的生命和魔力。


妖精的飞鸟攻击

E3 演示和多人模式

在 E3 大展发布的试玩演示中,能发现 GSS 具有一流的画面,不少场景令人印象深刻,金属味十足的风格让人时常联想到"波斯王子",只是人物的肢体动作稍微有点呆板,相信制作组很快就能解决这些问题。在演示中,我们看到了一些传统特性,敌人来源于某种生产机器,你可以通过摧毁这些机器来阻止敌人的繁殖,也可以守侯在生产机器前刷怪升级。不少游戏网站拿"不用使用大脑,纯粹杀过瘾"的词句来形容 GSS 的简单,然而在看过演示后,你肯定会有不同的看法。一个机器人 BOSS 站在浮动的高台上,身体四周被神秘的护盾所包围,处于无敌状态。你必须靠近高台引诱机器人向你攻击,机器人会把身上的魔法师甩到地面上,只要你消灭所有的魔法师,机器人身上的护盾就会消失。

至于 GSS 的多人模式,制作组对此雄心勃勃,打算将它开发成类似于暗黑 Battle.Net 的多人合作模式,大家通过定制房间来进行任务协作,角色数据将保存在服务器上,玩家还可以通过"线上交易平台"进行物品交换,实现资源的循环利用。■(文/神之影)

B+

■名称 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown ■制作 Red Storm Ent/Ubisoft Montreal ■上市 2005年9月
■类型 动作〖AC〗 ■代理 未定 ■版本 英文版



“彩虹六号”系列最新作《彩虹六号:锁定》(Tom Clancy's Rainbow Six:Lockdown)发布。

控制界面

作为一款主视角游戏，本作的最大变化莫过于在视角中加入了护目镜，由于护目镜的轮廓是半透明的，因此护目镜并不会缩小可视范围，相反，某些护目镜还能扩大一定的视角，只不过屏幕中的影像会产生畸变。护目镜的加入可以大大增加游戏的临场感，虽然你可以在任务前的装备设置中取消它，但这会给任务带来更多不确定性：护目镜可以在游戏中发挥它的作用，如在进行狭窄区域的CQB作战时，队友枪口射出的烈焰有可能给玩家的眼睛造成伤害，造成暂时性的失明。此外，Ubisoft Montreal声称游戏在前作引擎的基础上加入了全新的“物理引擎”，爆炸、枪击会导致大量的碎块，在这样的区域中作战，不装备护目镜的玩家屏幕上会出现间歇性的黑暗（模拟士兵的闭眼效果）。除了护目镜



的样式、其颜色也是可以选择的，滤色护目镜可以有效减轻闪光弹的伤害。当主角被击中后，护目镜边缘会开始闪烁，提醒玩家注意隐蔽，敌人在未进入视角前可以通过动感探测器和热能探测器予以定位，其位置和移动方向会以倒三角锥符号显示出来。

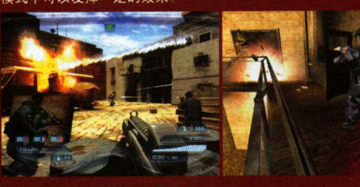
游戏的基本模式依旧是老样子——玩家控制四名队员，不过本作中终于允许玩家除控制主角Ding Chavez以外，还可以扮演狙击高手Dieter Weber。队友可以随着主线的发展自由挑选，来自美国、英国、俄国、韩国和意大利的顶级特战队员正等待着成为“彩虹六号”的一份子。控制方面依然沿用了系列中“射击+部署”的模式，针对《黑箭》中AI的低能表现，Red Storm Ent进行了有效的革新，使得新版本中的AI虽然没有惊天动地的改进，但也不会影响游戏的流畅度。如试玩时命令一组队员搜索前进过程中，他们会自觉的寻找掩护交叉前进，停留的过程中，他们也会就近寻找隐蔽物，处于空旷地带的士兵则会卧倒待命。

命令的下达除了通过传统的热键以外，游戏新增了一些实用的队员部署方式：利用“手势”下达命令的功能，其方式是按住特定功能键的同时移动鼠标，如鼠标有节奏的向前推表示前进，快速推动表示急速攻击，缓慢的往回拖动表示停止待命等等。

新增装备

本作的故事背景不再是全球各地的反恐行动，“猎物”现在率先发动了攻击，原本的“猎手”彩虹六号队员现在则要为生存而战。为了体现这种短兵相接的近距离作战与逃亡战，游戏新增了一些装备，其中最主要的就是“破门锤&护盾”。

破门锤主要是凭借自身重量，依赖手臂的摆动而产生的惯性冲破房门。使用破门锤前，游戏提供了两个策略以供玩家选择：两人分两侧用火力压制，另一人持破门锤冲至盾牌前，掩护两人迅速跟进继续压制，然后用破门锤大力砸向盾牌，这个方案适用于门内敌人已经察觉的情况下；另一个策略方案则是大家在电视上经常看到的：爆破手用破门锤破门，在破开门的同时向房间内扔进震撼弹，另外两名队员则在防弹盾后用冲锋枪负责掩护。总体来看，新增的护盾在故事模式中的作用并不大，但在多人模式中可以发挥一定的效果。



游戏模式

【PEC模式】全称Persistent Elite Creation，这个模式下任务与故事模式完全一致，唯一的不同是队员身份固定，并且具备RPG游戏那样的能力成长设定，每个任务结束后会得到10——20个左右的技能点，需要你根据队员的各自特点分配下去，10种技能除了常规的杀伤、准确以外，大都是提供给爆破专家和电子侦察专家的特殊技能，装弹速度是一种比较有新意的技能，如果你想增强不间断火力压制的时间，首先就要提高重武器手的这项能力。

【狙杀任务】狙击任务分为五个关卡分散到在整个流程中，在制作组日前对外公布的一个录像上，你的任务是操作Dieter Weber和四名队员配合，利用凸出的岩石和教堂的钟楼解决掉源源不断的追兵。这个任务中队友的攻击是无差别的，Dieter Weber需要区分敌人中的首要威胁予以歼灭。如游戏开始的第一波攻击中，敌人的散兵线上有两名手持RPG的士兵，你需要首先解决掉他们，否则己方小队就将面临灭顶之灾。

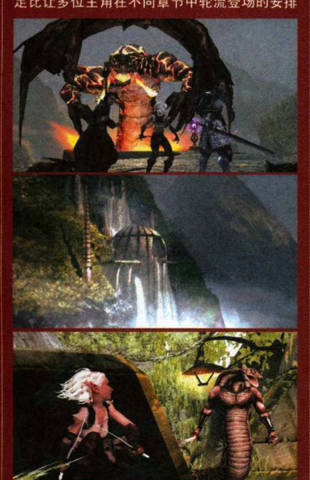
【多人模式】对战模式采用了CS的游戏方式，玩家可以选择扮演特种部队，或者是雇佣兵，二者的武器配置是完全不一样的。“Squad vs. Squad skirmishes”（组对组遭遇战）是两名玩家之间的大乱斗作战，需要协调各自的队友歼灭对方。

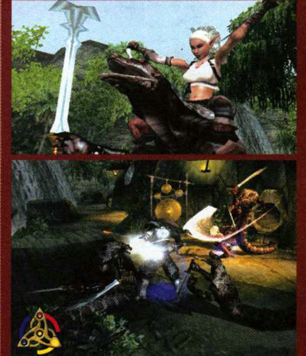
【其他模式】街机模式很适合喜欢扮演兰波的个人英雄主义者，抛开恼人的策略，全靠一骑挡千式的横扫千军；恐怖分子猎杀模式则要求你杀够一定数量的敌兵；从主菜单进入的狙击手模式中开放有20个任务，狙击狂人们可以在其中找到乐趣。■（文/十大恶劣天气）



龙与地下城历来给玩家们的印象一般是大量复杂的职业设定和更多令人眼花缭乱的技能，而Atari公司新近推出的《遗忘国度：恶魔之石》却成功把D&D文化的繁琐简化为一款独具动作魅力的游戏。这款游戏的故事由奇幻大师R.A.萨尔瓦多亲自操刀撰写，话说在遗忘国度世界中的费伦大陆上，上古时代有两位邪神为争夺天下而相互争斗不休，为了不让费伦大陆毁于他们肆无忌惮的破坏性魔法，一位善良的大法师将这两位邪神封入恶魔之石中。几千年后三位冒险的英雄不小心打开恶魔之石释放出其中的邪神，眼看天下又要大乱，为了弥补自己的过失，三人不得不结伴冒险，最终成功将危害天下的邪神恶灵再度封入恶魔之石。

游戏中的三位主角分别代表了D&D文化的三种典范职业，擅长贴身搏斗的魁梧战士Rannek，外表虚弱但却掌握着可怕法术的巫师Illius，以及美丽而又狂野的性感刺客Zhai。这三位英雄各有所长，而且在游戏冒险中他们始终结伴而行，玩家可随时切换控制任一角色战斗，其余两人会由电脑AI控制自动配合你。这种设定比让多位主角在不同章节中轮流登场的安排要新颖得多，根据冒险中遇到的不同困难，玩家可迅速切换到最适于解决该局面的角色担任作战主力，例如遭到大批怪兽围攻时可换为战士顶怪，秘密作战时可以刺客潜行暗杀开路，远距离上的群体怪物则可由巫师一记魔法轻松搞定。



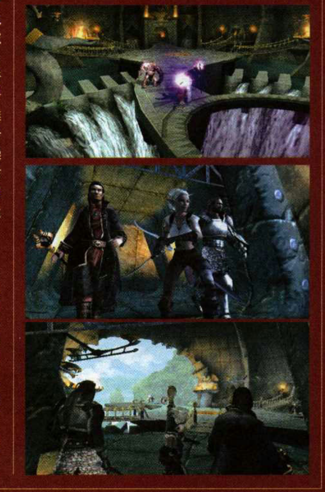


表面上看这款游戏很像是那种只需狂点鼠标键盘的砍剁型作品，但细心的玩家经过研究后会发现其中大有文章。面对不计其数的敌人，三位英雄都有各自不同的攻击组合技，除了普通攻击和防御动作外，他们还能发出重击和针对倒地敌人的致命补击。必杀技方面每位英雄不但有单体必杀技、群体必杀技，还有队友组合必杀技，以及队伍组合必杀技，也就是说当你操纵的英雄与另一位队友或另外两位队友靠近时都能施展出不同花样的群体攻击技。尽管只有三位主角，但战斗中玩家能够释放的攻击手段已经相当丰富。

三位主角的配合不仅体现在战斗杀敌中，在他们的探索冒险过程中同样也需要各显神通才能保证这支队伍顺利闯关。例如遭到占绝对优势敌人伏击时，如果正面硬拼体质较弱的巫师很可能会先牺牲，而在本作中任何一位主角的倒下都将导致GameOver，此时可以迅速切换到巫师施展精神控制术俘获敌方的傀儡巨人，然后命令巨人将三人抓起投到安全的高台上即可避开敌人锋芒。不同职业间相互配合冒险是D&D文化的基本精神，《恶魔之石》虽是快节奏的动作游戏但也成功体现了这一特色。

为充分满足那些龙与地下城的爱好者们，本作将出现不少遗忘国度中的知名景点，如宝石峰矿井、查尔特森林，还有大名鼎鼎的暗精灵地下城，遗忘国度中的传奇人物暗精灵崔斯特也将在本作中客串登场，相信不少玩家早已听说过他的大名。而那些D&D经典RPG名作中常见的种族生物也会在游戏里出现，例如地精熊、猿蹄蛇身怪、史拉迪蛙族等等，本作中的这些怪物们与经典RPG中的同类相比要主动凶猛得多。当然你所操纵的三位英雄仍然是激烈战斗中的核心，他们的一举一动都将表现得超凡脱俗，在一些超绚丽击杀的瞬间游戏镜头会自动扩大并放慢动作，更加突出三位主角的傲人风采。

英雄们可以通过战斗攒积经验值，升级后获得的奖励点数可用于购买新连击技，或提升已有技能的级别。每关结束后玩家们还能为三位主人公购买各种武器装备以增强他们的战斗力。游戏的存盘采用定点模式，每关到最后时玩家可到存盘点存储进度，如果之后的冒险失利，你可以从存盘点处重新开始战斗。游戏中的每关长度安排得恰到好处，玩家们不用担心必须经过漫长的重复战斗才能返回到刚才阵亡的地点，通常情况下玩家只需10小时左右即可全部通关。■（文/yago）



B+	■名称 Worms 4: Mayhem	■制作 Team17 Software	■上市 2005 年 8 月
	■类型 策略〖ST〗	■代理 未定	■版本 英文版

Worms 4 Mayhem 百战天虫Ⅳ乱斗





或许谁也未曾想到能够让一群软巴巴的虫子成了气候，四处游走，端着枪相互射杀，然后带给我们那么多的快乐。可是，Team 17 Software 做到了，“百战天虫”以往的巨大成功充分证明了这一点。如今，虫子大战即将再次展开，第二款全 3D 化的“百战天虫”即将在 PC、PS2 和 Xbox 平台上推出。《百战天虫Ⅳ乱斗》（Worms 4:Mayhem，后文简称《乱斗》）在前作基础上精心加以改进，虫子们将端着火箭筒为我们上演一出精彩的“大乱斗”。

熟悉“虫子”还是不熟悉“虫子”

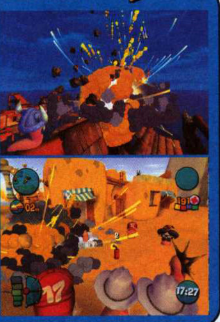
对于不熟悉“百战天虫”的玩家，有必要先向大家简单介绍一下这个游戏。这是一款回合制战略游戏，由先前提到的那些虫子组成不同的部队，使用各种各样的高能量武器，相互之间进行战斗并决出胜负。该系列游戏曾经在过去几年间赢得许多玩家的喜爱，这完全要归功于简单便捷的游戏性和“傻瓜式”的多人游戏模式。

而对于喜欢“百战天虫”的人，就要直接谈一谈《乱斗》的特点了。其实 3D 版新作与以往 2D 版作品并没有太大分别，游戏的操作设定还是那样简便，你可以像 FPS 游戏那样使用〖W〗、〖S〗、〖A〗、〖D〗键来控制虫子的行动，使用〖Q〗键和〖E〗键来控制第一人称视角和俯视角镜头，鼠标左键用来使用武器，鼠标右键用来选择武器，空格键控制跳跃等，即便是初次上手也不会感到丝毫困难。





变化多端的“武器工厂”



在游戏中，最值得称道的是“武器工厂（Weapons Factory）”的设定。第一次进入游戏的时候，玩家可以充分发挥自己的想象力，通过智能设备“武器工厂”来定制自己独特的武器，比如小鸡炸弹、马桶炸弹等，然后运用自己特有的方式去消灭敌人。另外，游戏中的军械库在保留了先前几部作品中经典武器的基础上，还增加了一些战术性和娱乐性的武器，比如毒箭、岗哨枪、类似尾巴的钉子以及看上去很迟钝却颇具威力的奶牛炸弹等，让玩家在制定新战略对付敌人的同时，继续享受游戏带来的全新乐趣。



不必在意的画面和音效

从游戏画面上来看，《乱斗》就像是 5 年前的老游戏，这并不是在开玩笑。游戏图像基本上没有纹理，比如水面看起来就特别“可怕”，而爆炸效果看起来也非常糟糕。至于游戏的音效，依旧保持了标准的“虫子”风格，没有 CD 音轨，只有 MIDI 配乐。虫子们一直重复着同样的话，而爆炸声和枪炮声也完全是卡通化的。不过，这些并不会让玩家对游戏感到失望。为什么呢？原因很简单，玩“虫子”的人并不会去在意游戏的画面和音效，你只会全神贯注地瞄准敌人，想方设法地将对面的虫子从高台上打下去，最好还是让它落到地雷上。因此，即便游戏画面和音效差强人意，我就全当那是为了维持原始的卡通风格吧。







充分满足的破坏欲

在游戏试玩版中，玩家可以选择快速游戏模式（Quick Game，标准的人机比赛），故事模式（Story，基本上就是训练模式。在正式版中将增加很多妙趣横生的新任务）或者每个人都喜欢的多人连线模式（Multi-player，最多 4 人组合战斗）。让人略感失望的是，游戏只提供了一个战斗地图，玩起来有些不过瘾。不过，在正式版游戏中，所有战斗将在侏罗纪森林、亚瑟王宫、阿拉伯沙漠、以及美国荒蛮西部等地展开，并且其中很多场景都是可以被破坏的，能够充分满足玩家的战斗欲望和破坏欲望。另外，游戏中的全部单人地图都能够用于多人对战中，加上 20 多张多人地图，玩家将可以在不同的战场上尽情驰骋鏖战。

《乱斗》应该是“虫子”游戏中的第八代作品了。在游戏模式方面，该系列产品在转了一个弯之后又回到了最初的起点，而这也是广大玩家所期望的。毕竟，《百战天虫 3D》和《百战天虫：虫堡大作战》并不成功，因此《乱斗》转回到回合制战略游戏的轨道上应该还是颇具吸引力的。尤其是在游戏的自定义模式中，玩家可以通过定义虫子的头发、手臂、脸型、眼睛、手套，甚至死亡时的遗言来创造各种各样的虫子，加上略带的一点动画渲染，玩家将指挥着自己独一无二的虫子充分享受战斗带来的乐趣。■



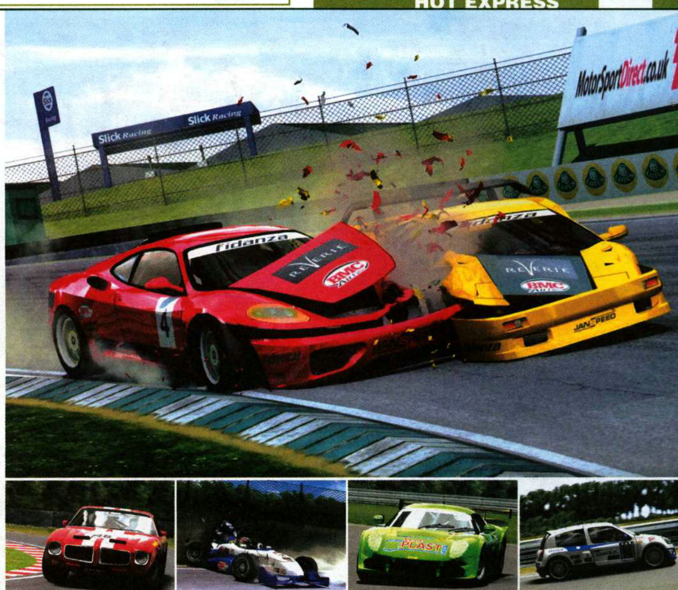
■名称 ToCA Race Driver 2006	■制作 Codemasters	■上市 2005年第三季度
■类型 竞速〖SP〗	■代理 未定	■版本 英文版

A-

TOCA 职业车手III RACE DRIVER 2006

ULTIMATE RACING SIMULATOR

Codemasters 旗下竞速模拟游戏《职业车手III》（ToCA Race Driver 2006，后文简称 TRD3）发行日期正式确认在 2005 年秋天，比起原定第四季度提前了，发行平台包括：PC、XBOX、PS2。其实对于 TRD 系列，我们需要关心得东西并不多，只需要对 CodeMasters 充满信心就够了。



继续领跑毁伤系统

Codemasters 的赛车游戏，最大的特色就是无与伦比的毁伤系统。对于此次 TRD3，CodeMasters 不仅要继续扩大在外形毁伤上的领先优势，而且更要让所有毁伤达到由表及里的效果。因此在赛车性能和操控性上带来的毁伤表现将是 TRD3 的重点。说到性能毁伤，在 TRD2 中，赛车的性能便已经会因为碰撞而造成变化，但是后来的一些作品例如 RBR 则忽略了这种拟真的表现。

TRD3 的毁伤模型主要分成 3 个部分，分别是发动机，外形和行驶系统。发动机毁伤等我们可以在 RBR 中看见，而外形系统则是 TRD3 最有趣的部分。大家都知道，开轮赛车（就是轮胎上没有覆盖，比如 F1）的 Cd 系数是非常高的（甚至可以达到 1，通常的轿车都在 0.4 以下），这主要是因为这类赛车都装备了巨量的空气动力部件的原因——空力部件就是为了保证开轮赛车在高速下的竞赛性能。传统的赛车游戏外形的变化都是无关赛车性能的，但是 TRD3 不同，如果开轮赛车被撞飞了空力部件……后果不堪设想。

再度进化物理引擎

TRD3 的物理引擎并非全新开发，但这并不意味着没有变化。油量的损耗将会被细节化，轮胎将会出现温度损耗……类似这样的改进非常的多。说到这些特性，LiveForSpeedS2 也是以这些新特性为卖点的，并无什么稀奇

物理引擎除了功能的添加，重点改进了悬挂和车架系统的模拟。CodeMasters 在接受一些采访中也表示，这种感觉上的进步是很难描述的。只有亲身体验才可以感觉的到。Codemasters 宣称这个新的模拟系统可以让玩家真正感觉到车轮与地面的接触，避震被压缩拉伸，车架的刚性等等。说起来，上一代 TRD2 中，对于赛车悬挂的模拟可以说是比较“杂乱”：该有的都有了，但总觉得很生硬。而 PS2 上的首席赛车游戏 GT4，则是玩家驾驶感觉模拟上的典范。虽然 GT4 中的赛车甚至不能翻车（这是模拟上的限制），但是仍然能够让玩家真切的体会到赛车的凝与动——这是非常了不起的成就，期待 TRD3 能达到甚至超过这样的高度。







其他一些零零碎碎

TRD2 的玩家都会感觉到：TRD2 中的 AI 太呆板了！他们的驾驶技术非常强悍，走线卡位不计后果，没有战术或者战略性的驾驶，没有队友之间的配合……不过这些在 TRD3 中都会得到大幅进化，AI 甚至会利用进站的巧妙安排来超越对手！

TRD3 的画面十分惊人，目前公开的画面均为 PC 版本的预期截图。会和最终的游戏效果有差异（大家注意看图就会发现这些图中的赛车建模似乎都没有完成，车轮里的刹车部件都没有构造出来）从“其他的版本会尽量保持和 PC 版接近”这样的态度来看，PC 平台难得一见的诚意赛车游戏就要诞生了。

说到文章的最后，想到一件极有中国特色的问题，在这里稍微提及一下。Codemasters 目前和 StarForce 有着非常良好的合作关系，StarForce 的最新版本总是出现在 Codemasters 的产品身上，TRD2 已经是一个很好的例子。所以如果想要第一时间接触到 TRD3，也许只有通过海外关系了。当然，我们还可以祈祷 Ultima，祈祷国内能尽快引进这部作品。■（文/FXCarl）



■名称 轩辕Ⅱ飞天历险 ■制作 软星科技(北京) ■上市 2005年8月
■类型 网络角色扮演[MMORPG] ■代理 北京网星 ■版本 中文版

B+

轩辕舞云飞扬



文/网先队·凌小路义行

轩辕剑》作为中国游戏最耀眼的一个品牌，它承载了无数中国玩家的自豪与荣耀。这部剧情与思想并重的作品，一直被中国玩家密切关注。《轩辕剑Online》的推出，让中国玩家们兴奋不已，然而可惜的是这部作品的表现却并不如人意。如今《轩辕Ⅱ飞天历险》卷土重来，不仅要一扫《轩辕剑Online》的颓势，更要开创"轩辕剑"系列的新篇章。

神奇的炼妖壶、上古的昆仑镜、锋利的轩辕剑，这都是轩辕剑这首悠扬长诗中的点点元素。轩辕剑单机系列一直围绕着上古的神器做轩辕剑侠后代的文章，然后用曲折、感人的情节慑人心魄。在当时日系游戏风行之时，给那些对太阳文头疼之极的中国玩家带来另外一种感受。现在发售的《轩辕Ⅱ飞天历险》的世界，就是融合了历代《轩辕剑》单机版背景剧情所设计出来的一个神器世界，在这里我们看到了"轩辕剑"系列历代单机版作品中熟悉的场景、故事和人物。

天地如碧，凡尘似水

初入《轩辕Ⅱ》，那清亮的画面立刻让人如沐春风。全场景的3D效果，真正向玩家展示了一个纯3D的轩辕世界。开启所有的特效，人物效果、人影、光影度、场景品质等等，一切都不亚于市面上的任一款大作。360度随意旋转的视角，在广阔的场景里，让人更有一种震撼的感觉。国产网游的3D化也已经摸索了很长一段路了，我们今天似乎可以肯定，终于在《轩辕Ⅱ》中得到了收益。

游戏的场景写实与写意并重。《天之痕》中大胆采用中国泼墨山水画法绘制的背景，在《轩辕Ⅱ》中也可见一斑。而那些古色古香的房屋兼这种写意手法与写实手法于一身，把居所的中国风格发挥的淋漓尽致。



游戏中亦有天时变化，有白天也有夜晚。白天时，天如碧瓦，光彩分明。夜晚时，满天星斗，心旷神怡。《轩辕Ⅱ》优秀的画面与色彩、光感的搭配，使这个昆仑境中的世界，犹如清风绿水，沁人心沛。



天生我才，千金散尽



《轩辕Ⅱ》的种族分为四个，人类、仙人、修罗、镜童。而游戏的职业多种多样，注重攻击的刀客、攻守平衡的剑客、身披重甲的佣兵、救死扶伤的医师……林林总总共有11种职业之多，据说后期会陆续开放更多的新职业，真是期待啊。对于《轩辕Ⅱ》职业的平衡性，可以说比前代好很多，无论哪种职业，都有自身的极大优势，同时也有不可避免的缺陷。不过虽说如此，但游戏也并非一味的鼓励组队，基本每个职业都有能力SOLO练级，虽然比组队要付出更多的代价。但对于一些喜欢我行我素的玩家来说，未必不是个福音。

时下很多游戏都有"转职"系统，其实说穿了就是"职业进阶"，跟真正的"转职"还是有所区别。不过《轩辕Ⅱ》提供的"转职"系统，可是真真切切的转了一个新职业。游戏中每个职业都有其专用的技能，这些技能装备在身上才可以使用。当转职之后，以前职业的技能还可以装备起来使用，而新职业的学习也将大大丰富技能的运用。比如不少剑客都选医师为副职，因为可以学到补血技能；而刀客则喜欢选择猎人做副职，因为猎人的"精准"可以弥补刀客的攻击命中率不高的缺憾。

游戏中打怪掉出的道具、飞钱实在有限，《轩辕Ⅱ》中为玩家准备了11种生活技，这才是你赚钱的第一选择。玩家可以通过"劳动"采集到各种材料，这些材料可以卖给别的玩家，也可以用"炼化"技能制作成道具。劳动时是需要大量时间的，不过没有关系，可以锁定挂机，你尽可以去睡觉或是看电视。



挚友亲朋，怦然心动



《轩辕Ⅱ》的人物关系确定比较麻烦。不像一般的网游，随随便便就可以把人加为好友。《轩辕Ⅱ》中要想加人为好友，必须到特定的NPC前去请NPC将对方加为自己的好友。这种方法确实是麻烦了一点，但是有一个好处就是避免了被别人随意的加为好友而被骚扰。对于一些女玩家来说，倒是个不错的设定哦。

另外一些另类的玩家关系也比较有趣。低等玩家可以拜高等玩家为师，无论对师傅还是徒弟，都有益处。而更让人惊讶的是，玩家之间的关系还可以发展成为“亲人”、“爱侣”，甚至于在宿命系统里，还出现了“宿敌”……真是繁杂的跟现实社会一样。其中最有趣的当数“爱侣”系统了，当你接近一个异性的时候，你的“爱情运”导致你有“砰砰”的心跳，那这个人就有可能成为你的爱人了(是不是有些乱点鸳鸯谱了？)。



逝者如斯，曾经沧海

有人统计过，“轩辕剑”系列的玩家，大多数是从《枫之舞》开始的(其实在下也是)，而且很多人都没有玩过最初版本的《轩辕剑》。随着操作系统的进化和旧版本的渐渐消失，现在就是想重温旧作，也变成了遥不可及的梦想了。令人欣慰的是，《轩辕Ⅱ》的剧情系统，又一次重现了当年最初的情节，真是让人激动不已啊。



《轩辕Ⅱ》中的主线剧情，就是由第一代《轩辕剑》的情节开始，一段一段串起来的。可以让不了解《轩辕剑》又渴望了解它的玩家们终于有了全面了解“轩辕文化”的机会。而那些熟知《轩辕剑》的玩家们，不仅做起主线任务来轻车熟路，而且重温旧情，别有一番滋味在心头吧……



月盈有缺，白璧有瑕

如此好的作品，毛病也并非一点没有。《轩辕Ⅱ》中，有些问题其实还比较严重。其一，采集系统的经验问题。从现有的资料来看，每一项采集至少也开到了49级，而当我伐木从10级升到11级的时候，竟然花了三四个小时。试想到49级，需要多少时间，想想也让人不寒而栗。其二，韩国的所有Q版游戏，都抛弃了死亡爆钱爆装备的设定。死亡爆钱和装备是属于“十五禁”范畴。而《轩辕Ⅱ》的定位就是“绿色网游”，竟然还保留了这个系统。一次死亡之后，竟然爆出的金钱是身上所携金钱的一半！着实让人抓狂。



月盈有缺，白璧有瑕



2004年的上海ChinaJoy展上，我请教过姚壮宪先生：“国产网游在外国网游面前不堪一击，对于这种状况有什么解决的办法？”

姚仙坚定的回答说：“坚持，只要坚持下去，我们总有一天会成功的。”时隔快一年了，当《轩辕Ⅱ》被端上台面的时候，我又想起了与姚仙的那次谈话，我坚信，我们的大宇一直在努力，我们的国产网游一直在努力，我们的民族一直在努力……■

《轩辕Ⅱ飞天历险》所囊括的“轩辕剑”系列产品简介

《轩辕剑二》

发售日期：1994年1月15日

游戏延续了一代的剧情，除了白狐化身的古月圣是新登场人物，轩辕剑侠的后代何然、满怀正义的年轻黑衣侠杨坤硕、被妖咒附身的小姑娘江如红，都是一代的角色。故事讲述了四人追查当初人魔大战的经过，最终何然在壶中仙的帮助下打败恶神，却发现妄图吞并世界的元凶正是壶中仙。经过最后的大战，何然意识到盲目杀戮并不是解决人与妖魔之间争斗的方法，因此转而寻求一种较和平的方法。在这代游戏中，何然、江如红、古月圣三人朦胧的三角关系也体现了游戏刻画感情要素的雏形。



《轩辕剑二外传：枫之舞》

发售日期：1995年2月15日

时逢战国初年，时局动荡不安，一些神奇的思想家设计战争武器时，发明了一种称为“机关人”的自动士兵。其中，一个名叫“蜀桑子”的野心家妄图利用这种利器发动前所未有的革命。主角辅子辙身为墨子爱徒，在鬼谷子、公输般等人协助下，为阻止蜀桑子的阴谋踏上了旅程……



《轩辕剑三：云和山的彼端》

发售日期：1999年12月15日

主线是主角赛特从欧洲一直东行至大唐这一路上的旅行见闻。伴随着赛特与妮可的相遇，他从法兰西到阿拉伯，结识了卡玛和薇达。此后，一行人又从石国走向大唐，试图寻找战争常胜不败之法。



《轩辕剑三外传：天之痕》

发售日期：2000年12月6日

故事发生在《轩辕剑三》之前一百五十年，北朝隋文帝消灭了南朝陈国，结束了中国长期分裂



的南北朝时期。陈靖仇是陈国后裔，被师父陈辅救出，并奉师命四处寻找上古神器，试图复兴古国。《天之痕》与正传故事相互呼应，交代了若干前作在中国部分未交代的情节，以及两代人物宇文拓、宁轲与赛特、妮可的关系。并有《轩辕剑二》中何然、古月圣，适度穿插于故事间。

《轩辕伏魔录》

发售日期：2001 年 2 月

"轩辕剑"系列第一款 SLG 产品。剧情设定采用"无责任历史设定"方法，抛弃了历史背景，纯粹采用凭空创造的幻想时空作为游戏舞台，同时 DOMO 小组还特意请狂徒小组担任编剧顾问。游戏讲述墨家少年辅子洵追查师门被灭、炼妖壶被盗的事件，一路结识了几位同道伙伴，风雨同舟，最终挫败妖狐阴谋，夺回炼妖壶的故事。



《轩辕剑四：黑龙舞兮云飞扬》

发售日期：2002 年 8 月 2 日

背景设定于距今 2200 年前的秦朝。秦国刚消灭六国，完成统一霸业。年轻的墨家女弟子水镜，为了打破墨家奄奄一息的灭亡命运，无视墨家禁令，私下探索 200 年前失传的古科技——机关术。从而接触到了华夏上古时期的"云中界"的力量，以及古代神秘文明的超科技终极兵器"黑火"，将故事引入力量对抗的高潮。故事背景延续了《枫之舞》，辅子徹、赤松子、疾鹏大王等角色也在本作中出现。



《轩辕剑四外传：苍之涛》

发售日期：2004 年 2 月

游戏发生在距苻坚大帝的秦帝国约一千年前的春秋时代，一位名叫车芸的年幼少女，带着她亲手制作的木甲兽"云狐"，奋勇对抗前来消灭自己祖国的晋国大军，希望自己能和"云狐"一起保卫社稷安危，并替车氏一族洗雪冤屈。但她此刻还不知道，她与云狐正身不由己地卷入一段横跨千年的历史巨涛之中……





文 / 网先队·牙牙

枫之舞》、《云和山的彼端》、《天之痕》、《苍之涛》，这些名字是不会被"轩辕迷"们忘却的，因为这是一个又一个让我们记忆深刻的故事的缩影。何然、江如红、古月圣、辅子徹、鬼谷子、公输般、赛特、妮可、水镜、陈靖仇、车芸者，英雄也；壶中仙、撒旦、陈辅者，妖魔也；还有诸如宇文拓、桓远之、七曜使者这样的笔者无法判定正邪的人物，这些活灵活现的人物编织成了庞大的"轩辕剑"系列家族人物谱，在历代游戏版本中，我们随这些英雄经历了各种各样的体验，尽管他们彼此可能并不相识，但是每当故事延续或有新的发展时，我们控制看着他们升级、学会各种技能、获得各种法宝、打败邪魔外道、最终完成任务，就如自己养大的孩子一样，颇有感情。

现如今，你还能记起与他们一同经历的往事么？如果你渴望去回忆往事，那么就与我一同期待这些英雄的转生吧。在大宇最新的网络游戏《轩辕 II 飞天历险》中，玩家们将再次重温历代游戏的故事情节，与曾经携手并肩的人物再次合作，继续谱写那动人的故事，或是改变结局。一想到轩辕剑的故事可以由我做主，笔者就有些难以抑制的兴奋。



轩辕历史初体验

角色刚刚到 8 级，笔者便激活了《轩辕 II 飞天历险》的第一个主线任务："他乡遇故知，巧破真假县太爷。"然后接下来的剧情是主角找到了衙门中的师爷，对话后，他指引笔者去找长阳城西南一口由官府的衙役看守的枯井，而衙役所指的线索就是井边的一个小孩，需要从他的手中得到一条下井的绳子。看到这里我相信"轩辕剑"系列的铁杆们，都会想起《轩辕剑一》中燕赤侠的故事。记得在游戏开始后，燕赤侠下山后不久就遭遇了这个剧情，而那个剧情笔者还深深记得，身为一代侠客的燕赤侠竟然会吓唬那个调皮的小童，而得到了下井的绳子。于是照猫画虎……

从这个剧情设定可以看出，《轩辕 II 》的主线故事将紧扣"轩辕剑"系列的故事线，玩家有机会再次经历熟悉的人或熟悉的事。你不仅可以从第三者的角度来重新回味那些精彩往事，还可以亲身投入其中，做出全新的选择，甚至是帮助曾经的 Boss 们，完成当初被自己摧毁的阴谋。

经官方证实《轩辕 II 》的主线任务，将会按照系列单机作品顺序进行发展，后续资料片也会以"枫之舞篇"、"云和山的彼端篇"、"天之痕篇" 的形式陆续登场，而所有在单机版本中尚未交代清楚的剧情、遗留下的谜团，也将在《轩辕 II 》中一一解开。例如，《苍之涛》中的太一之轮为什么 1000 年开启一次，而且那个充满着神秘色彩的太一神殿究竟为什么可以在昆仑镜的力量下让桓远之永远不



消失，而那个心碎的桓远之在殿中1000年所思所想的又是什么，是否只是思念着死在自己手中的车芸而终日啜泣？太一神殿会在《轩辕Ⅱ》中出现吗？嬴诗带领难民去的桃花源会在本作中出现吗？《轩辕剑二》中那个阴险而图谋世界的壶中仙生死如何？《天之痕》的封印会再度开启吗？宇文太师和已经成仙的古月仙人会降临本次的昆仑镜世界吗？何然、江如红、古月圣的情感三角关系的后续如何？笔者就这些问题向官方求证，得到的答案是《轩辕Ⅱ》将对所有未完成的故事进行完善，让每个玩家都可以完整地了解"轩辕剑"的历史！



再探种族职业平衡性

《轩辕Ⅱ》的4大种族，最吸引人的是一出生就具有飞天技能的天人族。虽然内测中还未开放飞行系统，但连走路都漂漂的天人，还是给笔者留下了很深的印象。当笔者选择了一个修罗族角色笨重的在地图上前进时，身边飞过一个天人族的妹妹，真是让笔者惊为天人呀！而且他们攻击目标使用的武器都不用拿的手一挥武器则自动攻击。笔者练级的时候，身边就有别的种族玩家对这个设定非常的忿忿不平，而说出："天人真是好呀！做什么连手都不用动的！"而旁边的人都表示同意。



《轩辕Ⅱ》职业目前有老百姓、刀客、剑客、盗贼、乐师、舞者、阴阳师、医师、猎人、佣兵、武术家、道士、蛊师、商人、机关师、豪杰、侠客、天师、学士、刺客、通灵师、江湖艺人、英雄、乞丐等等……不过并非所有种族都可以修炼，这些职业还是有种族限制的。不过内测中一些职业尚未开放，例如乞丐、江湖艺人，不过笔者对这两个职业很感兴趣，玩过这么多游戏还没有做过乞丐呢，要是很多的乞丐组成一个帮派是不是就是江湖中传说的丐帮呀，笔者又开始YY了。

游戏中玩家升级时可以分配属性点，这样一来，可以弥补一些种族的缺陷，但是如果想要用点数扭转种族天生的差异，我想一定是一个痛苦的过程。游戏4大种族加众多职业的设定，也使玩家不可能成为"完人"，由此看出游戏的职业平衡性，相对会比较复杂，也许会有彼此相克的职业产生，看来大宇仍然没有放弃开发第一代《轩辕剑网络版》时所追求的理念，要作一个成员众多的"大家庭"。



人性化的操作界面

《轩辕Ⅱ》中的操作沿用了目前流行的右键旋转视角，左键攻击。游戏中的地图可以自定义大小，而且地图的作用非常大，比如在接了一些任务的时候，地图上会显示任务NPC。地图还有一个作用，就是如果你知道地图中哪些区域是安全的没有主动怪的，你可以在地图上点击行走，而不需要手动操作角色跑去，不过说实话这个功能是有一些小问题，确实角色会自己走，但是有时候碰上一些崎岖道路，角色就会撞来撞去跟没头苍蝇一样，不过这个功能还是很人性化的，帮助玩家节约了不少时间，比如自动走路的时候你可以去倒个水呀、拿个东西呀什么的。

另外在功能栏中的即时传讯栏是一个非常方便的系统。在游戏中对身边的玩家使用右键会有功能选项，其中就有一项是添加好友，所添加的人都可以在这里找到，而且无论好友在哪里都能邀请他加入自己的队伍。双击朋友的名字则会弹出一个类似msn的界面，这里不但可以和一个人聊天，还可以邀请所有的好友一起聊。群聊功能之后，还有两个未开放的功能，笔者猜测其中一个是信件系统，而另一个，可能是在线语音聊天系统，不知道猜的对不对，如果真是这样，那么《轩辕Ⅱ》沟通方面可以说是接近完美了，练级和PK时也就更加方便。



天定良缘的宿命系统

每个玩家在进入《轩辕Ⅱ》创造人物时，系统会根据您的相关资料，运用中国特殊算法为玩家预设一些宿命中的人物，这些人物就是玩家将来"命中注定"的人。由于这种宿命关系是无法自行删除的，所以极大增强了玩家的互动性，故事总能因为命运而产生。

宿命关系共有三种"真爱"、"宿亲"和"宿敌"。"真爱"是指双方有着非常深厚的姻缘，天造地设的一对，如果能够在一起的话，定能逢凶化吉，幸福美满；"宿亲"是指在前世同你有着血浓于水关系的最亲近的人，可惜无缘成为你亲人，期待在今世实现；"宿敌"则是指那些一出生就注定要与你成为仇敌的人，因为也说不上有什么深仇大恨，所以与其说敌人，不如说是竞争对手，他们迫使你在追寻自己理想的道路上不断前进，是敌亦友的重要角色，或许你也可以通过自己的努力化干戈为玉帛，化敌为友哦！

玩到现在最好玩的来了，在游戏中如果你运气好的话，你可能会听见有一种心跳声，这是有一定条件的，当然是在你的恋爱运好的时候，心跳的声音说明你的真爱就在附近，而且心跳频率还会根据真爱离你的远近相应变化，即当真爱离你较远时，你会感觉到一种似有似无的心跳，这时，你就该寻声找去了，千万别错过了自己的真爱。当靠近宿命中的真爱时，你能明显感觉更急促更猛烈的心跳，而当选中真爱时，弹出的选择框中会增加"加入真爱"一项。正如恋人关系设定员所说："人一生不止有一个真爱，但一段时间真爱只有一个"。所以，在《轩辕Ⅱ》的世界里，玩家会遇到不止一个真爱，然而上天只把缘分展现在你面前，能否珍惜，是否珍惜，还是由自己决定了。笔者还是奉劝玩家们不要花心，不然江湖中又要腥风血雨了！

此外，宿命中运气的成分也很重要！运气分为特吉、大吉、中吉、小吉和普通五种。当为特吉时，玩家可以轻易发现特殊关系的人，而当是普通的时候，很有可能原本是真爱的人，也发现不了。当心跳起来你到处乱找时的紧张感，尤其是在城中遇见时，更紧张，因为身边有很多人，而真爱只有一个，这种感觉只有玩家自己进入游戏好好体验了，笔者这里祝各位玩家都能找到自己的真爱。



任务系统

《轩辕Ⅱ》的任务就笔者来看不是非常变态的，而且任务的进行方式也很轻松，任务条件并不苛刻，你可以练你的级，而任务的完成完全是看你打出来的物品，比如新手套装任务，出去打到了甘蔗、橘子、莲子、黄豆回来直接交任务就可以完成的，不过象一些炼化的指导任务和转职任务都需要跑步了。一转任务是比较简单的，基本大多的职业都是去给人揍一顿被打到干血然后直接说话就可以了。基本都属于跑步类的任务，而且任务的线索非常的清楚。不用担心做不了，配合上国人适应的中文地名和中文NPC名，任务是非常简单的。

《轩辕Ⅱ》就如一张旖旎的山水画已经摊在了玩家的面前，这一系列游戏向来都是以中国东方历史文化为背景汇成巨浪，而巨浪之尖上卷起友情、正义、爱情、信仰、宿命、责任等要素，需要玩家去逐一体验。"轩辕剑"系列的剧情，每每都是看到最后才能知道其中的滋味，笔者就联想起图穷匕现的那一刻来，希望《飞天历险》这张山水浓墨展开之时，笔者等来的是那依旧的感人和震撼！■

B

■名称 少林传奇 Online ■制作 玩酷科技 ■上市 2005.8
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 卓奥科技 ■版本 中文版

少林武学，东方神韵



少林传奇 Online 测评

测试配置：Sempron 1.83GHz/512MB 内存 /9800SE

游戏背景

由少林寺独家授权，台湾玩酷科技自主研发的3D武侠题材网络游戏《少林传奇Online》（文中简称《少林》），将博大精深的少林武学文化尽可能多的容进游戏中，玩家将以传承者的身份演绎自己的游戏人生。游戏的时代背景设定在少林寺最为兴盛的隋唐时代，由于苛捐杂税繁重和常年的干旱，加上妖魔鬼怪横行，人间充满黑暗的恐惧。玩家们作为游戏中的主角，唯有借助具备正义之气的少林武功，才能够对抗每八百年一轮的邪



游戏主题：人魔之斗，挑战邪恶。

恶力量，解救苍生于水火之中。《少林》完全创新的“禅”系统，与传统的“武”有机结合起来，展现少林正宗“禅武合一”的精神。

女拳宗：由玩家在游戏中所扮演的角色：拳宗，功势技能以各种拳法为主，必要时也可使用某些武器。

视觉感受

村庄、原野、小桥流水等3D场景画面，加上《少林》内的景物会随着阳光的变化而显现出不同的光影变化，这些绚丽的光影特效，让玩家获得非凡的游戏体验。游戏中的场景源自现实，如长白山、法门寺、龙门石窟等等，气势磅礴的古典建筑让玩家身临其境。同时，游戏中玩家扮演的角色并非只是僧人，相反会有许多帅气的俗家弟子造型，服装也有宗派男女之分。除了传统的性别、发型、脸型、服饰等可以自由组合外，玩家角色的声音也可以选择。此外，设计者采用动态捕捉技术，将精彩的武功套路活灵活现地呈现在玩家眼前，配合光与影的特效，每招每式都独具特色。

上手印象

游戏的基本操主要依靠鼠标点选及键盘快捷键：单击鼠标左键选取目标，双击道具则直接服用，来补充体力内力和饱食度，饱食度大于0时，使用扎营指令坐下可快速回血，饱食度小于0时也可回血，但速度很慢。单击鼠标右键控制人物的移动，按住右键拖曳可以调节方向和视角。聊天窗口在左下角，信息显示框的大小可以自由调节。通过鼠标的点击，可以切换一般、全体、好友、宗教、帮派、队聊、私聊等七种对话摸式。画面右上角小地图可观察附近人物、怪物与建筑，点击【+】可以打开大地图。将战斗、技能、补体力用品等图标用鼠标拖曳到画面右下方的快捷列表则可以用快捷键操作。

长孙无忌：博涉文史，通晓音律，有谋略，女扮男装辅佐李世民。

《少林》中的武功技能主要参照少林的真实武功而来，因此会出现“降龙罗汉拳”、“大日如来印”、“少林俞家枪”、“金钟罩”、“少林俞家枪”、“降龙罗汉拳”等耳熟能详的招式，加上配合各种兵器，衍生为刀、剑、枪、棍、弓、各式拳法、禅法、术法等独特技能。



人物创建时还可以选择声音

职业技能

新手通过完成宗派任务来加入不同宗派，1个角色只能加入1个派别，且只能习得本派别的武术技能、使用本派别装备。《少林》目前的派别分为拳宗、武宗、禅宗和医宗4大派，每个门派都有自己的特点。拳宗是依靠肉搏技能以及使用拳套作战，武宗通过刀枪棍棒进行斩杀，禅宗使用内力释放强大的法术，医宗则主要为团队的体力恢复做出贡献。由于玩家们在升级时的属性配点分配不尽相同，即使同一宗派的人物也会有截然不同的成长路线，使玩家自然而然培养出独具个人风格的大侠。

生活技能

在游戏中，玩家还必须学习生活技能。生活技能分为采矿、伐木、采药、农作、铸造、裁剪、烹饪以及制药8种，玩家可以通过生活技能制造武器、防具、医药等等和游戏生


游戏强调团队配合作战

活有密切关联的道具，非常有"自己动手，丰衣足食"的感觉。每个游戏角色只能学习1项生活技能，并且通过劳动获得的物品会比打怪获得的物品有更强大的能力或效果，如自己打造的武器防具可以通过特殊物品进行打孔，然后镶嵌上宝石之类，来进行强化。

PK系统

玩家之间的PK和杀怪都采用的是回合制战斗方式，与即时战斗相比，虽然失去了自由战斗的快感，但通过团队职业与技能的配合同样能让玩家体验回合制战斗的策略乐趣。游戏还有"决斗"、"弓箭齐射机制"等战斗方式，同样能让玩家体验较快的战斗节奏，一改传统回合制稍显单调的战斗体验。

游戏在玩家之间设有PK开关，如果关闭PK功能，就可以避免与其他玩家的PK，非常适合想要专注体验剧情的玩家。触发战斗后进入战斗状态，有17秒的倒计时，来让玩家进行战术思考和下达指令。

帮派系统

玩家等级达到20后，有30位玩家共同向NPC签名推荐后，就可以在少林寺建立50人的帮派。帮派除了可以增进玩家交流互动外，还可以进行"少林寺三十六房"的争夺，并可以由获胜帮派的玩家担当少林寺的堂主。

任务系统

《少林》的任务系统是网状剧情系统，并将民间神怪传说与少林传奇相结合。单是新手村的任务，都隐藏着一定的剧情联系，一环扣一环，环环相接，层层推进，情节曲折动人，只要开了头，大有让人完成整个剧情才罢休之势。

在《少林》的任务系统中，主要分为新手任务、转职任务、技能任务和一般任务，进行任务前要与相关NPC对话以取得任务道具，才能依照剧情来逐步完成。新手任务是在角色创建之后要继承游戏剧情中所谓的"传承者"身份而设定的，成为传承者以后则可以学习到基本的技能；转职任务是玩家加入宗派的时候要做的任务，完成之后可以学习宗派的特殊技能并使用宗派的装备；技能任务是学习道具合成和神通的任务；一般任务是根据与游戏中NPC进行对话而获得的任务，完成之后可以获得道具、金钱以及经验的奖励。


战斗场景非常华丽

木人巷

少林寺源远流长的木人巷也成为游戏中的特色之一：木人巷是玩家挑战自我的一种独特方式，在木人巷中会遇见机关木人的定点搜寻，木人身上带有钥匙零件，每三个零件组成一把钥匙，一共有八把，拼凑出一把"终级"钥匙才能通过机关房的暗门。木人巷不仅需要勇敢战斗得到钥匙，还要通过机智回答问题才能到达"红尘之间"，通过战斗成功挑战终极木人阵，才能得到更丰厚的奖赏。

少林三十六房

历史中的少林寺有三十六房，在《少林》游戏中也是如此。游戏中每房皆有独特的镇房武学，以及专属NPC可以为帮派成员制作特殊物品，如强化卷轴、毒镖等。三十六房的争夺是以帮派为单位的战斗。获胜的帮派可以以其中此房作为自己的根据地，可以对房进行升级，更改名称。本帮派的玩家可以担当此房的主持大师，主持可以自由设计关卡供其他玩家挑战。拥有帮派根据地，是各个帮派最终的发展方向，但也并非一朝一夕便可达成的，需要帮派成员默契的配合进行战斗，这种默契需要在平日积累。

禅

《少林》还引入了"禅力"的概念。"禅"有了悟生死之意，而生与死象征游戏中的重生及破坏，通过禅力习得神通，包括天眼通、天耳通、神足通、他心通、宿命通、漏尽通六大系列，分别代表着不同领域的能力，在游戏中可任意组合选学。

无论是学习神通或是使用神通，都需要有足够的禅力点数。神通分别代表着不同领域的能力，天眼通可以观察到指定的人，找到他的所在地以及坐标；天耳通可以看到其他宗派频道和帮派频道的对话；神足通是一个很有用的神通技能，前几级时可以传送回记录的村庄、游戏中的任意城镇，后期甚至可以在随意地点做下记录后传送到该点；他心通用于查看怪物和玩家的基本属性，如等级、体力、特技等；宿命通可以让角色死亡后不掉经验，或是让玩家变成怪物免于被级别低于自己的怪物追击；漏尽通具有隐形的功能。

总结

《少林传奇》以少林禅武为游戏灵魂，以古典少林武侠文化为背景，同时不失新鲜独特的游戏理念。游戏的整体气氛以武术战斗为主，强调团队协作的战斗方式，强调个性的角色成长方式。当然，游戏在目前还存在一些Bug，希望在日后的更新中能弥补。■

（文/网先队·拜月和尚）

■名称 传说 Online ■制作 锦天科技 ■上市 2005 年 8 月
■类型 网络角色扮演［MMORPG］ ■代理 锦天科技 ■版本 中文版

B



传说》是锦天科技历时两年，耗资千万研发的一款全 3D 玄幻题材网络游戏，其画面风格融汇了正统东方风味与西方骑士特色，将中式风景与西洋游侠很好的结合在一起，令人产生强烈的好奇。游戏背景取材于中国神话与传说的过渡时代——黄帝时期，以玄幻文学的方式将这段历史架空重写，构造出一个更加光怪陆离的世界。

而游戏的内核和子系统，则严格遵循了韩式网络游戏的一般规则，可以说，这并不是一款以锐意创新而见长的游戏，它的特点在于，谋求能以较好的画面，保留且强化"平民网游"的典型设定，成为继《传奇》系列和《奇迹》之后新一代大众游戏的真命天子。

"简单"就是特色



《传说》各个方面都够简单，有些地方甚至可称"简陋"，最突出的是它只有三个职业，并且不能选择性别：男勇士、男道士、女猎人，再无更多选择。如果没有技能流派稍加区分，这一定是 2003 年后网络游戏中最少职业变化的一款了。可即便加上技能流派的分野，也不过五个变化：勇士分为刀流派和剑流派，猎人分弓流派和弩派系。这样，可以说游戏的整体丰富性被极大降低，而唯一好处是，对玩家来说，不需要花太长时间来了解《传说》中大部分职业的差别，就可以体会游戏的乐趣。对完美主义者来说，这是一个难掩的失望，但是对普通玩家而言，他们面对这样的游戏大概会有更好的掌握。

"变态"的技能

《传说》的技能强烈地、变态地侧重于攻击，而辅助／干扰类技能差不多是花瓶，要么是影响状态常常不到 5 秒，要么是因为等级差异而根本没有命中率。本来道士的定身咒在 PK 中极为好用，结果被生生地调整为仅对怪物起效，使状态类技能在《传说》中的地位几近于无。而攻击类技能则被强化到一般网络游戏根本不会见到的地步，猎人本来物理攻击力很低且不稳定，但是只要手法娴熟，可以最多有五重加强技能叠加放出，造成比原来最大伤害高出 400% 的致命伤害。勇士本来攻击力高，使用了连续辅助技能后，最高也可以造成 250% 的重击。道士的攻击系数变化没有另两个职业那么夸张，可这是稳定的高；唯一的变数在于道士法术攻击的 miss 率相对较高。

这一切意味着，《传说》中着重展现的是 PK"秒杀"的快感。当然，这是基于相同等级、装备和技能来说的，以强凌弱者并不可取，玩家旗鼓相当时，才可以体现其敏锐的判断和精彩的操作，以及网速的快慢……这样的 PK 才有欣赏和体验价值。

"稀少"的装备

《传说》的装备设计极有中土韵味，而高级铠甲泛出的金属光芒，以及装备加成后的耀眼金光，看得人眼花缭乱。游戏对于装备加成的设计，难度极高，穿上一身加过的装备，在人群中绝对醒目。不过既然追求"简单"，装备自然也一样，种类稀少……到目前为止，《传说》已经内测超过 8 个月，但每个职业放出的套装，从新手装到顶级装备，不过才 4、5 套，武器也不过 6、7 件。笔者为这个问题请教过锦天科技的策划主管，他回答说："为了严谨的缘故，所以少。"事实上，《传说》各职业的铠甲，除了套装外，不成一套的装备搭配穿着起来，根本没法看。这说明在美术设计上，《传说》有目前网络游戏最强的 avatar 表现力——每个道具的装备，均给人物外观带来明显改变。这可不是一句空话。

"猛烈"的战斗吧！

《传说》虽然在山水风情间努力描摹出一幅东方古典的唯美画卷，但是在游戏性上，却特别强调了猛烈的战斗性。如前所述，一般网络游戏为了追求丰富的系统而无所不用其极，《传说》却对一切能简化的东西都加以最大限度的简化。就好象阿飞的剑，去掉了一切妨碍拔剑速度的饰物，剑未动而战已结。这种简化给游戏带来了空前快速而猛烈的战斗风格，无论是个人，还是小团队，或是帮会，均特别强调快速猛烈的突进，快速投入接触，快速地结束战斗。生命药水或法力救补不是战斗的关键，因为有花在救补上的时间，损失的 HP 更多，所以必须集中精力作战。攻击、攻击、再攻击，快速并不是鼠标乱点，而是多达五六招的连续技一气呵成，准确地击中对手，而被攻击的玩家虽然不可以象格斗游戏那样进行格挡，但绝对可以用小招打断对手的施法动作。

《传说》就是一款这样简单的游戏，它侧重于 PK，并且也给 PK 了无穷的变化和丰富的表现力；除此之外，它尽量做到了简单上手，简单处置。■



文/网先队·凌小路义行

腾讯的QQ游戏，除了《凯旋》以外，一向是以休闲娱乐为宗旨，而这次推出的《QQ幻想》让人怀疑是否腾讯又要引入一部大作，和《凯旋》一起扛起QQ这块招牌。但涉足之后，却让人感觉到，《QQ幻想》还是定位在了休闲娱乐的位置。

舒适的第一印像

一般韩国与欧美的网络游戏，画面色彩往往比较暗谈，总给人一种压抑感。而看到《QQ幻想》的第一眼，就给人整洁、明亮、清爽的感觉。作为一款2D画面的网游，并没有3D游戏拥有的诸多真实要素，但是游戏画面的明暗对比、色彩搭配，都十分和协，可以说相比较而言2D游戏更适宜制造幻境。这让玩家的心情既愉快又舒畅，养眼的画面往往让人赞叹，而《QQ幻想》的画面不仅仅是"养眼"，还十分的细致。从甲虫身上的条纹到野猪身上的斑点，从头盔上的盔缨到铠甲上的缕花，无不清晰的呈现在玩家眼前，而在那么小的画面上细致的表现出这些，着实让人佩服《QQ幻想》的美工水平。



朴实的职业选择

游戏并没有赶"多职业"的风，实际职业只有五个。而这五个职业在10级以后才可以拥有，在10级之前，玩家只能是"初行者"。当"初行者"到达10级，可以在战士、剑客、刺客、药师、法师之中选择一个。总体来说，这个游戏倾向于物理系职业，战士系职业多达3个。而在战斗中，战士系职业相对也比较有利，由于攻防都比较高，很适合单练。但是千万别认为药师和法师就是弱不禁风，法师有着强大的法术攻击，加上优良的装备，也不是一块好啃的骨头。不过法系的职业消耗蓝也极大，这也限制了他们超越战士系职业。

无论如何，《QQ幻想》的职业平衡可以说做的很到位，不存在某一职业笑傲江湖或某一职业垃圾不堪的状况。这作为一个巨大优势，也吸引了很多玩家。



华丽的生活技能

《QQ幻想》的又一特色，生活技能细分为打工技能和合成技能。《QQ幻想》的打工系统和别的游戏有着很大的不同，当你学会了某种工作技能(比如钓鱼或挖矿)，可不是拿着把工具就可以干上半天了。你首先要穿好这些工种的专用装备，另外要准备好工作消耗品。比如说钓鱼，每分钟就要消耗一只蚯蚓。不过，做钓鱼挖矿这类工作，除了相应的产品出产外，每分钟都有可能得到意外收获，这种抽奖的感觉往往让玩家心动不已。而另一种打工就比较简单了，比如给NPC打扫房间，其实只不过是让你在房间里站上许久，这种方式比较适合挂机。





合成系统才是《QQ幻想》的绝对特色。许多网游都有合成系统，《QQ幻想》的合成系统与别的网游也是大同小异，无非是对原材料的进一步加工和合成物品而已。真正的迷人之处，其实是"打孔镶嵌"系统。这个系统，可以将玩家现有的装备打上孔洞，而在这些孔洞里，可以镶嵌上一些增加属性的卡片。这些卡片都是由杀怪物得来，镶嵌到装备上，不仅提升了装备的属性，而且还能为你量身打造出偏向某一方面的专属装备。相信这一系统，会为让无数玩家为之而砸进大量金钱吧。

双赢的人际关系

《QQ幻想》的人际关系其实并不复杂，最主要的就是"师徒"关系。这层关系，不仅使新手得到了足够的帮助，也使师父在游戏中得到不少实惠。在游戏中，30级以下的玩家，如果没有师父，都可以拜一个30级以上的玩家为师。作为师父，自然要对弟子关爱有加了，在组队战斗时，如果队长是师父，那么弟子会得到经验加成；如果队长是你的同门师兄，那两人都会得到经验加成。得到了师父的关爱，弟子也要记得"孝敬"师父，游戏设定在升关键级数(比如9级升10级)时，可以向师父送出感恩点数，得到感恩点数，可以增加师父的师德，使师父得到优秀的称号。这种互利互惠的人际关系，使游戏中玩家的互动互助性都极大的加强了，也有利于创造一个和平友好的游戏环境。

可爱的宠物系统

像很多的网游一样，《QQ幻想》也可以让你带上自己专用的宠物出去炫上一圈。宠物是用捕兽夹一类的专用道具抓捕的，抓住后它们就变成魂，躲在玩家的包包里。宠物的主要作用是做为骑宠，或是帮玩家在路上捡东西。玩家只有好好的喂养善待它们，它们才会听话，不然逃跑了可以惨了。

总的来说，《QQ幻想》更接近一款风格轻松休闲的小品，想让它跟现在市场上风靡的大作一较高下是有难度的。不过，只要定位好自己的位置，发挥自己的长处，《QQ幻想》一定会在网游世界中有番作为的。■

■名称 魔域 ■制作 天晴数码 ■上市 2005年7月
■类型 网络角色扮演[MMORPG] ■代理 网龙(中国) ■版本 中文版

B-



少年时，我们曾经迷恋电影世界中流行的动作大片，那一招一式，如行云流水般畅快淋漓，让我们心中充满了对英雄的无限崇拜。那时候的我们，削木为剑，口中念念有词，幻想着将自己和英雄的身影重叠在一起。现在，尽管我们依然没有学会飞檐走壁，但却在网络游戏中找到了一个世界，一个实现英雄梦的世界。

《魔域》作为天晴数码在2005年度全力打造的魔幻网络游戏，将为所有造梦的人开启梦想的幻境。无论是成为匡扶正义、除暴安良的屠龙勇士，还是野心勃勃、企图将世界踩在脚下的大反派，又或者是成为疯狂收集宝藏、满身铜臭的小财迷，任何人都可以在《魔域》的世界里勾画出隐藏在内心最深处的梦想。

背景职业体系



《魔域》游戏采用了类似《魔戒》、《龙枪》等西方魔幻色彩的世界背景，在这个魔幻世界中一切皆有可能，光彩夺目的招式和魔法，将一场战斗渲染出最华丽的画面。流畅的动作，配合上华丽的招式魔法，将杀戮的暴力上升到了美的境界，就如同当年的动作电影，玩家也从观众成为了主角！

《魔域》游戏提供了男女三种职业，分别是战士、魔法师、异能者。战士和魔法师在不少魔幻作品中已经成为了必备角色，而异能者却是《魔域》中独有的职业。异能者身穿着如同漫画《圣斗士星矢》中黄金圣衣一般的盔甲，在背上的黄金双翼衬托下，宛如降落人间的天使。异能者不单外表吸引眼球，能力也是非常牛的。异能者虽然无法使用战士、魔法师的刀剑和法杖，却也拥有自己独有的能力，不论是HP回复等辅助类技能，还是强力必杀技等攻击类技能，完整的攻防一体技能，会让所有轻视他的对手付出血的代价。

神秘幻兽

拥有了主角，怎么能少了配角的身影呢！《魔域》世界中也拥有一批具有奥斯卡最佳配角实力的演员队伍哦！它们就是众神的转生体——幻兽。拿众神来作配角，相信身为主角的玩家一定有种想躲在角落里偷笑的冲动。幻兽的由来，传说是受到创世神诅咒，众神在坠入世间后的化身，既然和众神扯上关系，幻兽的实力就可想而知了！《魔域》的幻兽系统提供了八大类幻兽供玩家培养(爆破型、变异型、反射型、附身型、力量型、魔法型、速度型、防御型)，这些幻兽都拥有自己独特的战斗方式，有的能够自爆产生对敌伤害，有的以附体的方式造成敌方不良效果，幻兽的多样化和特色化是《魔域》区别于其它游戏宠物系统的一大特点。



幻兽还可以从最初的兽类形态，进化到最终的神之转生体！出门在外，身边跟着守护神帮忙打架、砍人，要多拉风就有多拉风！而且最恐怖的是，这守护神还可以不止一位！如果让追随自己的幻兽都健康成长起来后，你甚至可以同时率领三位由幻兽进化而成的守护神，身边带着三位守护神做“小弟”，这样才有动作电影中那些做大哥的感觉哦！

恐怖死亡岛

没有法律约束，一切都将被暴力所统治。《魔域》世界中也有这样的危险地带，那就是赫赫有名的死亡岛！在这个岛上，没有任何束缚和秩序，弱者在这里只有一个结局“死亡”！强者则用剑与魔法来制订法则。没有了维护治安的卫兵，甚至杀人都不会受到惩罚，死亡岛简直就是PK狂人的天堂！和魔族怪物厮杀厌倦了，在藏宝地探险无趣了，那就穿戴上自己最强的装备，率领着自己手下的幻兽“小弟”，登上死亡岛。上岛之后，立刻进入一级备战状态，因为在这里任何人可能成为杀死你的凶手！只有睡觉时都睁着一只眼睛的人才有活下去的可能！

传说在死亡岛上还散布着在《魔域》其他地区所没有的特殊宝物，当然，特殊的宝物附近，肯定有BT级的怪物在“守株待兔”！害怕了？有点！不过还有句话叫作：“人为财死，鸟为食亡”！所以快带上自己的幻兽“小弟”来欺负这些“胸(胸肌哦！)大无脑”的怪物吧！什么？被秒掉了？那还是先回家多练练，不要出来丢脸咯！

团结力量大

在任何网络游戏中，都不能少了组队修炼，没有朋友的世界形同单机游戏。为了提倡玩家形成团队意识，《魔域》中还提出了“结界”的概念。这是在一只队伍中由队长来发动的特殊力量，它可以在一定的范围内提高整个队伍相对应的能力，比如全员攻击力上升、全员移动力上升、全员防御力上升等，这种加成效果是额外的，并不会影响队员自身的属性，但由于队长只能一次使用一种的结界效果，所以如何在混战中准确判断局势，使用最佳的结界属性，这就要考验队长的全局观和战术指挥水平，以及队员间的战术配合能力！很有些CS战队的味道吧！

作为一款定位在动作RPG上的网游，《魔域》除了为玩家提供丰富的游戏元素外，还渴望能吸引更多的人参与其中，创造真正动作游戏的精髓——大混战，喜欢PK的玩家不要错过哦。■

这是一款由上海米果公司推出的网络角色扮演类游戏，由米果旗下的制作组"圆桌骑士工作室"自主研发的。作为一款国产游戏，自然要有些我们中国人的特色。



评测报告

文/网先队·没有死亡

封神家族的第三款网游

首先吸引笔者的是故事背景，在三国、西游等古典题材被爆炒若干次后，中古魔幻主义作品《封神演义》，也成为了游戏开发者的猎物，去年便有两款"封神"网游，一决高下。而今年又出来个《真封神》，不知道会与前面两款有什么不同。为探寻究竟，笔者事先翻阅了这个游戏的故事背景，进而发现原来这并非是一个庞杂的漫无边际的改编故事，宽泛架空历史的故事结构只能使这段故事被人们忽视，《真封神》则着重突出了《封神演义》所描绘的商周大战，使那些人们耳熟能详的道教流派、各位异人奇士、妖魔鬼怪等等，都成为游戏的主角。这些神人们使用各种法宝神功，你方唱罢我等场，闹哄哄的打了好几年。现如今，你终于有机会亲身体验这些角色，去决定到底是商朝还是周朝赢得这场战争，倒也不失为一种动力。

简化的角色职业



登陆游戏，首先创建人物。为了保障将来的国战，游戏中人物被分为了两个阵营，分别隶属商周两国，每个国家有三个职业可以选择。由于其中狂战士（男性）和风舞者（女性）是商周两国都可以建立的，两国唯一不同只是在术士上，周朝的叫神传道士（男性），商朝的叫邪灵术士（男性）。我看了一愣，有点晕了，按照书中所写，怎么也得有仙人、异人、妖怪好几十口子，别的不说单是仙人还分道教和截教，细分起来足足有10几个不同流派，怎么到了游戏里就只有四个不同职业呢，名字还古里古怪……看来还是没有摆脱欧洲魔幻的固有思维，不过简化的角色也许可以让人更简单入手。

我建了个商朝的邪灵术士进入游戏，呵，相当细腻华丽的画面啊！术士身穿紫色长袍，一头飘逸的白色长发，衣角随风猎猎摆动。房屋设计也很华丽，而简洁的新手村设置，方便了新手上路。不过，怎么满山边野都是术士啊，怎么不见狂战士和风舞者。一打听，原来职业设定有些问题，风舞者攻击低、MISS高、不会加血，甚至自己打到经验还要分自己的宠物一半！不过据官方表示，现在只是封测，会不断对游戏进行修改，来完善职业平衡性。

法宝坐骑玩个够

游戏中可以碰见大多数在小说《封神演义》中出现的神仙，当然他们都不太高兴，因为他们赖以成名的法宝啊、坐骑啊，都被制作者没收送给玩家了！在游戏中，我的术士5级就用上了定风珠。真漂亮啊，在这里我不得不再次提到游戏的画面，那么小的客户端，画面表现却很炫，虽然不能任意调视角，但是总体说来，3D技术还算到位！上文说的定风珠，凝结成一个银色的光球，在玩家身边环绕，看起来非常酷！

此外游戏还提供了精炼系统，可以让你的装备更上一层楼。术士还有自己的一套法宝系统，这些法宝都是可以成长的，并且附有强大的属性攻击，例如姜子牙那把出名的打神鞭。

总的来说，丰富的物品，华丽的装备，独特的精炼和法宝系统，再现了那个法宝满天的时代，这点是其他同类游戏所欠缺的，想象下你脚踏哪吒的风火轮，祭起打神鞭，多么威风啊！

阵法和封神创意无限

除了上文提到的法宝系统和精炼系统，游戏还有不少独具匠心的设定，其中以阵法系统和封神系统最为吸引人。阵法系统类似于单机游戏的闯关，你可以组队共同面对传说中的"十绝阵"，而封神系统指的是商周大战后，365位骁勇英豪在封神台重生并获封神。游戏内，国战后胜利的一方会根据战绩分封神位。此外还有更多有新意的设定，例如在接任务过程中，当你到达能接任务的级别，NPC头上会出现一个大大的感叹号，当你完成任务的时候，NPC头上会出现一个巨大的问号。这些都使得游戏在操作和入手上，变的相当简单。

综合的说，《真封神》是一个建立在有民族特色背景上的，融合了许多成功和让人容易接受的网游设定，例如坐骑、国战！从这一点来看，米果还是很卖力的，游戏的画面和动作都设计的不错，只要在创意上能推出些新东西，相信这个游戏会越来越好！■

B+

■名称 三国群英传 Online ■制作 宇峻奥汀 ■上市 2005 年 6 月
■类型 网络角色扮演〖MMORPG〗 ■代理 悠游网 ■版本 中文版



上期，我们概括介绍了《三国群英传 Online》当中的各项系统，并从台湾制作人那里得到了不少游戏开发的机密。本期我要就《三国群英传 Online》中的关键要素“国战”进行全面解析，希望能在游戏面世之前给各位期待的玩家更多参考和帮助。



三国的辽阔版图将因“国战”割据分裂成不同势力！

何为“国战”

国战”就是指在不同势力之间，互相讨伐、争夺领地与城池。目标通常是某座不属于己方军团势力的城池。而国战之所以重要，就在于它的成败结果会让城池势力变更！随着各个势力间的势力增长，军团之间的冲突也会加重，不同的势力分布，也将突显各要冲都市的地位。

“国战”除了为玩家提供游戏趣味外，割据势力的成就更是它令玩家乐此不疲的最大原因。而太守对于城池所下达的经济指令，更是各军团长欲成一方霸主的军资来源。在目前开放的功能中，占领城池的军团还可以修改该地物价，影响可说非常深远。


小兵一定要注重培养，未来将会发挥巨大的作用。

国战流程

在国战开始之前，系统会发出公告提醒玩家。一旦国战正式开始，除了属于中立区的山寨、洞穴之外，不在本势力所属地图的玩家，皆会被强制传送回再生点。而再生点设定若不属于本国势力的玩家，则会被传回本国首都。此时各城市的城防开始降下，玩家必须攻破城墙与守城玩家的重重人墙，并将位于城池内中央的骑马雕像击破。城内雕像被破坏后，守城一方便算失败。玩家对雕像的伤害会转换为对自身所属势力的贡献度，最后便由贡献度最高的势力来占领该城市。国战至此即宣告结束。



城中央的骑马雕像是国战成败的重要关键！

以下我们列出国战期间的所有注意事项，大家可要注意看清楚啊。

1	可攻击的目标	不同势力的玩家、不同势力的 NPC、一般怪物（但是战争期间怪物重生时间会加长）。
2	功勋值的获得	只要打倒不同势力的其它玩家即可获得功勋值，当然对手越强可获得的功勋值也就越高。至于敌对玩家已经死亡者的所有值将归零，每 10 分钟回复 1 点至最高值。
3	可攻占的城市范围	其它势力的任何城市，但魏蜀吴三国首都不包含在内；以及无人占领的城市，即使是同势力也可攻占。
4	国战区域	包含三国首都以外的所有城市，即各城市邻近的所属地图都在范围内。但练功洞穴则不受影响。
5	成功攻下城市条件	破坏位于城中央的骑马雕像，玩家对雕像的伤害会转换为对自身所属势力的贡献度。最后由贡献度总和最高的势力来占领该城市。若玩家无所属军团，则攻下的城会转换势力，但因个人无法占领城市，只有所属军团的军团长才能当上城主。若是军团等级不够，也无法占领。一个军团只能占领一座城市。攻下城市后，所有其它非同国的玩家都会被传送回重生点。
6	城市设施使用限制	国战期间，除了首都之外，其余各城所有商店、钱庄、兵营、宫殿等设施皆关闭不能进入。
7	城门	在国战期间城门会关闭，攻方必须攻击城门，将门破坏才可以通过。而城门在转换势力后，防御值则会恢复部分。
8	通过传点规则	玩家通过传点后，会有 10 秒钟的无敌时间，此 10 秒内可以移动，但是开始攻击或施展武将技时，无敌就会失效。此外，无敌规则在短时间内通过传点 2 次有效，若是超过传送 2 次则会暂时失效。
9	传送点	国战开战后，未在己方势力区域内的玩家会被传送回重生点，但重生点位于非己方势力区域者，将被传送回自己所属国家的首都。而国战期间内才登入游戏的玩家，其上次注销游戏之地点若位在其它势力区域，将被传回重生点；若重生点也同样位于非己方势力区域内，玩家则将被传送回自己所属国家的首都。
10	重生点	不幸战死后，重生点的纪录位置属于己方势力，战死后便在原重生点复活。若是纪录在其它势力内，战死后则会被传送回自己的首都。
11	标记传送记点	在国战期间内，标记传送记点及传送仍可以使用。但是若传送标记点到敌方势力内，一样会被传回首都。



平时热心助人的 NPC 在国战期间也会攻击玩家，请千万小心提防！


士兵的摆置，在国战的时候，也是一门学问喔！

国战致胜

本次我们还就国战中一些常用的防御战术做简单说明，希望可以给玩家些提示。依照目前关于国战的种种设定，最常使用的战术共可分成守城门跟守雕像两个部份。各军团不妨依照守城方的守备作战能力考量，采取最适合的战术。

1、守城门：利用方士跟军师的大范围法术，直接对着城门施放，让贴着打城门的敌将受到损伤。不过通常城门都挡不了多久，所以只有国战开始较有效果而已。

2、守雕像：玩家都该知道只要打爆城池中间的象征性雕像，该城就攻陷了。所以，直接守在雕像旁边，只要敌军一到，就马上法术齐轰、刀刃齐下。这也是目前台服中所有军团最常使用的战术。■（文 /Halan）


国战时，军团团长必须要掌控整体战局！


齐心协力是国战至胜的不二法门！



恋爱盒子》是一款强调人与人互动的网络社区式游戏，但在另一方面，游戏也有着相当丰富的细节表现出了现实世界的生活。玩家必须利用空余的时间想办法为自己赚取金钱，才能使游戏中的世界变得更为精彩。为此，《恋爱盒子》提供了相当多的赚钱方法，这其中又以锻炼生产技能为主。本次我们特别向大家介绍一下游戏中的4种生产技能，敬请各位从中选择适合自己的职业去自由发展。


恋爱盒子是一款强调人与人之间互动的网络游戏


多样化的衣服玩家可以自由搭配

《恋爱盒子》设计的4种生产技能分别为：西点、饮料、服装、家俱，尽管这4类物品都可以在商店或摩天大楼的卖场内买到，但商店的花样与种类远不如玩家自创的产品丰富。为装点个性的生活，你必须要自力更生了。

西点与饮料为你增添活力

西点和饮料是玩家们的主要食物，关系着玩家角色的饱食度与饮水度，要是玩家们不理会画面右下面的角色属性，让你的角色饿肚子，体力值就会减少，随后就没力气作东西了，所以一定要吃饱饱的再去作工喔！


要有充足的饮水度与饱食度，才能有力气完成工作喔！


一杯看起来甜美的饮料，会让恋情加分喔！

西点是西方人的美食之一，要想成为一位成功的西点师傅，游戏中同样需要透过不断的努力与磨练，才能最终成功。

饮料是「恋爱盒子」中相当特殊的物品，因为人物的饮水度一旦不足就无法讲话，也就不能讲出甜言蜜语讨对方欢心，因此随身携带一、二瓶饮料以备不时之需是非常重要的喔！而为了作出吸引人的特制饮料，玩家也必须不断地增加自己的经验，才能做出更多、更有恋爱感觉的饮料！

服装与家俱是健康指针

服装与家俱虽然不算是游戏中的必须品，但是却是增添游戏趣味的最佳附属品，尤其网络游戏中的人物本来就是大同小异，唯一能够突显出个人风格的就只有穿著了，《恋爱盒子》将给你最丰富的选择。此外，家俱的点缀会让自己的家有焕然一新的感觉，每天变换家俱来改变自己的心情，也是不错的方法。


创造属于自己的天地


成功地做好一件衣服了

《恋爱盒子》里有季节的变化，玩家们得依季节变化穿衣服，千万不能让角色太热或太冷，否则会让你的角色不舒服。除此之外，玩家的造型也是必须要注意的，由于商店内贩卖的服装只有基本款，所以如果想要更多服装跟配件，就只能通过技能学习来制作。

家俱在玩家的房间布置中扮演着极重要的角色，除非玩家根本就不打算让其它人来自己家中作客，否则还是得认真布置一下吧！另外，家俱和服装对于角色属性也有一定程度的影响呢。


制作家俱的画面

服装与家俱是健康指针

西点、饮料、服装、家具这四项技能中，玩家可以自由选择喜欢的项目学习，但是服装和家具只能选择其中一项学习，因此，玩家最多可学习到三种技能。

玩家若想要学习技能，可以前往莉迪亚市的初阶竞技场内，Dr.邓负责玩家的技能学习事项，玩家先告诉Dr.邓想要学习的技能类别，然后走进竞技场去闯技能关卡，每成功一次，便会增加技能经验值，而累积升级所需的经验值后，便可以提升该项技能的等级。当玩家在初阶竞技场达到一定等级之后，就可以到进阶竞技场去学习等级更高的技能，技能等级愈高，能够自己制作的物品种类也会随着增加。■（文/DSotM）


找Dr.邓学习技能

B+

■名称 飚车 ■类型 网络赛车游戏 ■制作 韩国现代数码娱乐 ■代理 上海天纵网络 ■上市 2005年7月 ■版本 中文版

飚车 ONLINE CTRACER

上海，一座拥有200多年历史的年轻城市，一个结合了中西建筑文化的国际都市，将在《飚车》中展示她的"海派"魅力。

感受真实

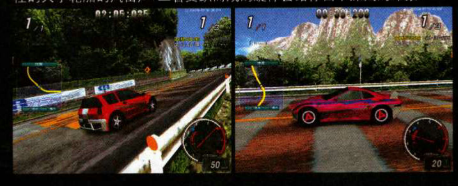
《飚车》最初开放的汉城地图已经让人领略到了种种真实的细腻，无论纵横交错的高架，还是弯曲的小道，都严格按照汉城的原有格局加以设定，甚至包括马路边的绿化带、建筑物上的霓虹灯、商店的橱窗布置，都力求做到真实如初。但汉城毕竟离中国玩家太过遥远，对于光华门的古朴雄伟、城东桥内环高架路的明净宽阔，我们的脑海中没有任何印象。少了一份似曾相识，感觉也就迥然不同。如今，即将开放的上海地图将使这一遗憾不复存在。

《飚车》的上海中心市区将分为A、B两个部分依次开放，包括市中心的黄浦、卢湾、静安等中心商业区，杨浦、虹口等高密度住宅区，长宁、徐汇等新开发重点区，以及被称为"新贵"的浦东陆家嘴金融中心区域。城市战一如既往地定在夜色中进行，让玩家能够充分体验到城市暴走族的感受。城市战的主要赛道包括各种交通主干道与重要标志型区域，如延安路、人民广场和世纪大道。发达的高架系统、过江的隧道与大桥，这些环节构建起了飚车所需的基本舞台。玩家所要做的，是在最短的时间内去熟悉这些场景。



暴走商业圈

对于上海地图中的一些重要地点或建筑，上海本地的玩家自然不会陌生。对于不熟悉上海的人来说，设计师精心挑选的各种标志风格也能令他们轻而易举地将游戏中的场景与现实中的印象一一匹配。当行驶在外滩上时，各式各样欧洲风格的建筑让你真正体会到"万国建筑博览群"这个名称的含义。遥望浦东的东方明珠电视塔，海关大钟浑厚的钟声呼应着黄浦江上过往的大小轮船的汽笛声，二者交织而成的旋律会给你留下深刻的印象。



转进有着"中华第一商业街"的南京路，你将领略到上海"十里洋行"的风采，其中最令人瞩目的莫过于曾是政界名流聚集之地的"旧外滩第一高度"——和平饭店。向西行进，中国首条"步行街"出现在你面前，上海市第一百货的新老两幢大楼栩栩如生，无论橱窗还是建筑格局都与现实十分相近。与之毗邻的是新世界商城，虽然与一百比起来只是个小弟弟，但楼顶上大大的霓虹灯广告却无时无刻不在显示着它的气派。当然，在游戏里你不必对"步行街"有所顾虑，尽管踩下油门开过去就是。

继续西行，你会发现时尚的氛围慢慢浓郁了起来。如果说南京东路给人的感觉是"缤纷耀眼"的话，南京西路就是"锐利张扬、鲜艳前卫"。无论是声名远播的梅陇镇伊势丹广场，还是中信泰富广场、恒隆广场，都是世界顶级名牌的云集之地。这种强烈的现代风格，与同样在游戏中得到大力勾画的拥有太平洋百货等高档商业建筑群的淮海路颇为相似。留心一下这些地方的霓虹广告，或许你会发现自己青睐的品牌。

疾驰文化带

除了繁华的商业氛围外，上海城市建筑所独有的文化气息也在《飚车》中体现无遗。同样是外滩，人民英雄纪念塔那深沉的着色和光影效果，令其具备了与现实一致的威严，让玩家由衷地升起一份敬意。博物馆、美术馆、大剧院的烘托，令相约在人民广场的飚车一族得以近距离地触摸到高雅的含义。开阔的场地，也让那些想炫一下自己的华丽技巧的车手有了一个足够大的表演舞台，即便汉城的光华门广场也无法与之相提并论。尽量去加速，去漂移，把你想表达的一切狠狠地甩出来，去享受周围的尖叫与羡慕的眼光。

豫园可以说是上海市区最古老也是最珍贵的园林。那里的城隍庙所代表的不仅仅是一个地方，更是一段历史。九曲桥、荷花池、玉玲珑、得月楼……这里的每一处风景都有一段属于自己的故事。曾作为"小刀会"指挥部的点春堂，更是为这个古老园林增添了一份英气。把最酷的赛车带到那里，让时髦与古雅在你手中融会，让这个有着太多尘封记忆的旧地焕发出年轻的光彩。

狂飙金融区

相对于浦西的风格变化，浦东的陆家嘴显得整齐划一。大开大阖的建筑与道路布局，让这里成为城市暴走族最理想的飚车场地。鳞次栉比的高级办公楼勾勒出浦东这块飞速发展的希望之地所蕴涵的无穷潜力。东方明珠与金茂大厦的交相辉映，足以让每个人的心头都涌起一股志在千里的豪情。

浦东地图最舒服的莫过于那条笔直的世纪大道，对赛车性能有绝对信心的玩家可以在这里飚一次直道赛，看看赛车的终极能力。对于新手来说，这里也是熟悉游戏的一个理想场所。需要注意的是，沟通浦东与浦西的大桥与隧道必定会成为各场长途跨江比赛中争夺最激烈的决胜之地。由于每条隧道与大桥的特点都不尽相同，例如南浦大桥的螺旋型引桥与杨浦大桥的超长型直引桥的攻略方法就大相径庭，因此玩家需要亲自到那里好好地跑上几个来回，才能掌握其中的技术要点与制胜诀窍。■(文/点点)





永恒

《永恒》(Carpe Diem)是由韩国知名游戏公司GNI Soft开发的一款全新幻想型3D网络游戏,2005年5月10日开始在中国大陆正式公测。这款典型的中世纪风格的MMORPG凭借柔和唯美的游戏画面、简单方便的操作以及独特的游戏系统,为国内的网络游戏市场吹来了一阵清新的风。

2005年7月15日,《永恒》正式开放二转,六大全新职业闪亮登场,更精彩的剧情任务、更丰富的技能装备、更广阔的游戏地图,将为玩家带给一重又一重惊喜。

浪漫合体,亲密接触

生死与共,患难真情,合体系统再续今生来世。在《永恒》的世界中,玩家将遭遇到最美丽、最伤感的爱情故事。

《永恒》独有的合体系统让人类与精灵两种不同的种族可以亲密合体,合体后两者的生命与法力将融合,防御力会大大提高。战斗时,人类负责移动和物理攻击,精灵则负责施放辅助魔法,彼此配合可以成倍提高攻击力。获得的战利品也将由彼此共同分享,一改以往精灵MM容易被欺负的情况,让玩家充分体会到合作的乐趣。

职业技能丰富多彩

二转开放后,《永恒》新增六大全新职业——圣骑士、圣武士、火影猎人、幻影弓手、幽灵法师和圣洁牧师。不同职业各有所长,将可以充分满足不同玩家的需求。

此外,二转后的职业技能也得到了全面扩充。在保持各职业技能相对独立的基础上,《永恒》还在职业间增加了一些通用技能。例如,不管是人类的骑士还是弓手都有骑马的技能,精灵都有加血的魔法。除了通用技能外,精灵族的技能还可以相互学习,比如辅助精灵能学习攻击魔法,而攻击精灵也能研习辅助魔法。这使得原先"职业决定所学技能"的框架被打破,玩家在职业自由度上将可以有更灵活的选择。





职业技能丰富多彩

二转开放后,《永恒》新增六大全新职业——圣骑士、圣武士、火影猎人、幻影弓手、幽灵法师和圣洁牧师。不同职业各有所长,将可以充分满足不同玩家的需求。

此外,二转后的职业技能也得到了全面扩充。在保持各职业技能相对独立的基础上,《永恒》还在职业间增加了一些通用技能。例如,不管是人类的骑士还是弓手都有骑马的技能,精灵都有加血的魔法。除了通用技能外,精灵族的技能还可以相互学习,比如辅助精灵能学习攻击魔法,而攻击精灵也能研习辅助魔法。这使得原先"职业决定所学技能"的框架被打破,玩家在职业自由度上将可以有更灵活的选择。

一半是宠物,一半是骑乘

《永恒》将独立的坐骑系统与宠物系统紧密结合,使人类与宠物的命运息息相关。最初的坐骑需要玩家到野外去捕捉,捉到后回城购买马缰套住它,这样才算真正拥有了坐骑。为了更好地照顾自己的伙伴,玩家在升级的同时也不要忘记给它们喂食,让它锻炼。等级越高的马,攻防速度就会越高。有了宠物的协助,无坚不摧的骑兵洪流将席卷整个游戏世界。

对了,要想得到甘道夫的"法拉力"白马,你的马必须要达到50级哦。

多种选择的装备系统

《永恒》的装备只要求等级,只要玩家的等级符合装备条件,那么一切华丽强悍的装备都可以一股脑往身上放。

《永恒》现有装备包括四大系列,分别是"普通装备"、"祝福装



备"、"特殊装备"和"独有装备"。特殊装备将有无视防御、减免攻击、减免消耗、吸取能力等十多种不同的附加属性,独有装备则是通过完成任务、挑战恶魔而获得的唯一装备,也带有附加属性。这些属性装备可以靠宝石来合成,每成功一次都会提高相应的属性点。当然,极品装备也可以靠特殊宝石合成为更高等级的极品装。

二转开放后,许多针对二转玩家的装备会陆续推出。通过独有装备系统,你将有机会通过自己的努力获得别人所没有的独一无二的神兵。

5秒幸运打宝箱



5秒能做什么?在《永恒》中,5秒定义了一个特殊的时间概念——在5秒内,如果玩家不捡起掉落在地上的物品,那么这些物品将会以宝箱的样子出现在玩家面前。

去试试你的运气吧,攻击宝箱,将之打败后就会出现六种不同的爆箱选择,运气好的话可以得到意想不到的宝物,反之则有可能HP或者MP全部被偷走。

因此,今后如果有人告诉你他曾为了拾个宝箱而丢了性命的话,可千万别以为这是笑话。

宏大领地,多模式对战

《永恒》的每一张游戏地图都有村落、城堡等标志性建筑,这些建筑你都可以占领,并获得支配权。如果其他玩家也想占领这些建筑的话,就必须发动大规模的国家战争。在国家战争中,玩家可以动用各类攻城机械,宏大的攻城系统定会让玩家大呼过瘾。

除了有以领地为单位的攻城战外,《永恒》还支持PK对战、公会对战和种族对战等多种对战模式。■

游戏中英文名称 评分

游戏截图

游戏发售时间

游戏盒面 游戏资料

游戏综述

编辑点评·评分

官方网站

编辑选择奖 24

信长之野望XII革新

图　　像：★★★★
音乐音效：★★★
操　　控：★★★★
创　　意：★★★★★
游 戏 性：★★★★★

尽管目前的版本还是日文版，但想必大家都是对光荣的策略游戏情有独钟，所以本月才会获得最高的评分。不过也要说，本作名为“革新”，在“技术系统”表现出的经济思想和游戏性创新都是值得肯定的。还是让我们继续期待中文版的面世，有更多的玩家可以来体验“革新”。

宿命 Fate 20

2005-05-18

类型：RP
版本：英文版 1CD
配置：Intel P3-650/128MB ASUS A7000 32MB
出品：WildTangent
发行：WildTangent

网络销售式“暗黑”Clone产品，采用3D图形表现，包括各项同类产品的相关系统，游戏容量超小。

东东

游戏采用了3D俯视视角，画面不是很精致，但是细节方面的处理还是体现了较高的开发实力。主角的培养和发展完全由玩家来掌控，包括姓名、性别、发型、脸型、容貌等，在游戏过程中把获取的升级点数分配到各种属性上，博而不精则是大忌。玩家不能与NPC组队，但是有一个宠物相随，同样也能升级。游戏地图是随机产生的，道具管理也非常类似《暗黑》系列，作为一个临摹作品而言已经是相当成功了。

7



月月

“暗黑”影响了至今所有的角色扮演游戏，眼前这一款《宿命》完全就是“暗黑”的翻版，也许最明显的不同只是本作采用了3D化的图像设计。从游戏形式看，固定的村庄，变化的地下城，单调的NPC，根本就是大家最熟悉的形式。当然制作者也不会完全效仿，角色的个性化设定及发展方向，宠物及其升级系统，这些还是表现出一定的特色的，WOW之余可以体验一番。

7



游骑兵

其实我们可以说这是一款极度缺乏创意的作品，好在它对成功前辈的模仿达到了相当高的水准。另外，在这个大型游戏横行的年代，该作品以超小的容量和特别的网络下载销售的方式，也引起了大家的广泛关注。游戏在模仿“暗黑”的基础上，也借鉴了不少《地牢围攻》的系统形式，角色的形象设计，职业的自由发展方向，再加上可以背负装备的宠物，所有这些都会让人联想到《地牢围攻》。也许ARPG自“暗黑”至此便是极至了？

6

www.wildtangent.com

极品醉车 Juiced 22

2005-06-17

类型：SP
版本：英文版 3CD
配置：Intel P3-933/256MB ASUS A9250TD 32MB
出品：Juice Games
发行：北京布卡（国内）

介于专业与动作型赛车游戏之间的作品，强调华丽的车体外观，以及更极限的速度感。

月月

“极品飞车”系列已经突破了速度的极限，到“地下车会”更拓宽了了无法无天的范畴，如果说还有什么可以再更上一层楼，那就只剩下酒后驾车了吧。当然这只是字面意思，并非让玩家在游戏里面真的酒驾，而是标榜比任何赛车游戏更快而已。游戏中的赛车包括丰田、本田、三菱、马自达、福特、标致等世界知名品牌，造型之华丽，并且还有丰富的车辆改装模式。不过游戏的操作模式接近专业，要谨慎驾驶。

8

游骑兵

初看游戏名字，“醉”字颇为令人玩味——是暗示游戏中的某种特殊设定，还是……一上手才发现，用键盘操控的确有种“酒后画龙”的劲头，但使用罗技方向盘后却又使其提升到流畅洒脱的境地。游戏中NOS加速的视觉特效大概是目前最好的，通过比赛或下注赚钱升级车辆的玩法也颇具新意，如果刚刚看过《头文字D》电影，这大概是离你最近的一款足以展现“激情漂移”的游戏了。

7



狗子

这是一款画面华丽到令人几乎看不清赛道的赛车游戏。游戏的操控设置的不便倒也不算什么不能接受的问题，游戏中赛车的操控之奇怪才是最为不能理解的东西：倘若人弯困难是驾驶技术的问题的话，稍一转向就会漂移的问题则着实很令人恼火。如果还能下功夫做上两个续作，改进一下为数众多的奇怪特性，或许能成为一款优秀的赛车游戏——至少眼下它还不是。

7

www.juiced-racing.com

超能力战警 Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy 19

2005-06-18

类型：AC
版本：英文版 1DVD
配置：Intel P3 1GHz/256MB ASUS A9550TD 64MB
出品：Midway
发行：Midway

一款来自游戏机平台的移植作品，游戏以表现各种超能力为主，同时又表现出多种动作游戏成分。



东东

由于在Xbox和PS2平台上反响强烈，就被移植到了PC平台。尽管是第三人称动作类型，但是结合了隐密行动元素，所以游戏中的常规武器很少，而且杀伤力实在不怎么样，需要好几枪才能毙命。一方面不鼓励滥用武器，另一方面符合游戏的主题——超能力，玩家可以使用6种精神力量，类似的题材最近频频出现，也许是枪林弹雨已经不够看了吧。道具管理方式很明显就是家用机的特点，PC平台上的动作游戏似乎很少采用。

7



月月

一款Xbox名作的移植版本。其中众多超能力的引入，使游戏在策略性，娱乐性，以及冒险谜题的设计上都有所丰富。各种超能力当中，以“心灵遥感”给人印象深刻，它适用与战斗与解谜，另外由该技能体现出的游戏物理引擎效果也值得称道。也许是为了强调超能力的作用，游戏在武器系统方面并不如其他同类动作游戏。由于是移植作品，因此在画面效果及执行效率方面，表现算不上出色。

6



狗子

一款在XBOX平台小有名气的作品终于移植电脑。在传统的动作型游戏的基础上，各种超能力的引入使游戏方式变得更为丰富，战斗、潜入、精神控制等乐趣都能在游戏中尽情体验。为了体现各种超能力的特殊效果，游戏特别设计了一个功能强大的物理引擎，它完全可以媲美HL2的Havok引擎。也许眼前这款作品的娱乐性表现还不能称为完美，但我们可以期待未来的续集会有更出色的表现。

6

www.psiopsgame.com

末世拯救
Psychotoxic

19





类型：AC
版本：英文版 3CD
配置：Intel P3-1GHz/256MB
ASUS A9550TD 64MB
出品：NuclearVision
发行：Whiptail Interactive

建立在离奇故事背景之下的主视角射击游戏，强调画面气氛，另外根据背景在特殊能力方面也做了相当程度的刻划。



在这个 FPS 游戏中玩家扮演一名具有半人半神的属性的美丽天使，去跟外星人的超能力对抗。光影效果表现出色，由于涉及到精神世界，画面风格充分发挥了开发者的想象力。重金属风格的音乐很具震撼力，而武器、爆炸的音效却绵软无力，实在有些不爽。游戏名称 Psychotoxic 其实是合成的单词，标新立异使用怪名字的游戏屡见不鲜，但是真能给游戏带来帮助的似乎还没见过，反而是晦涩拗口让人很不习惯。

6



本来是一个很有潜力的作品，如果 Nuclearvision Entertainment 再多花个一年半载的时间来精雕细琢一下，这肯定是一款极为出色的游戏。可是，从目前的情况来看，这个游戏还是不免有"抢钱"之嫌。画面、音效、操作都无足称道，整体游戏性带给人一种拼凑之感。在花费了将近 30 个小时将游戏通关之后，你或许会觉得这只不过是 Nuclearvision Entertainment 带给自己的一次疯狂的迷幻体验。

6



对于现实与精神世界的双重体验，本作还是值得称道的，尤其是在精神世界中，表现出一种抽象的艺术效果。游戏在其他原本应有的系统中却表现平平，战斗的爽快感，敌人的 AI 设计等等方面都不能令人满意。作为半人半天使的女主角，也具有多种超人能力，但这些能力的运用在游戏中似乎表现得不够充分，相应的乐趣未能得到体现。

7

www.psychotoxic.de

信长之野望XII革新
KOEI NOBU 12 Japanese

24





类型：ST
版本：日文版 1CD
配置：Intel P3-1GHz/256MB
ASUS A9250TD 32MB
出品：KOEI
发行：KOEI

"信长之野望"系列最新作，延续前作开创的 3D 化路线，技术革新成为游戏的主要系统。



延续了前作 3D 化的设计路线，最特别的是将游戏地图也以 3D 方式呈现在屏幕上，可以立体地领略日本战国时代的全貌。游戏中的统一模式比以往更多，四个史实剧本和一个虚拟剧本能满足每个玩家的兴趣导向。各种技术上的革新，带动了农业、工业、军事方面的全面变革，只要玩家刻苦钻研，便能拥有先进的军队和兵种。内政系统和前作大致相同，战争系统中的兵法发动设定比前作更简便，将领组织时还借用了"三国志"系列最新的兵法连动概念，可以实现黄金组合的梦想。

9



全日本被很精细的绘成一幅 3D 地图，众多名胜参照实际样式出现于图中。技术开发是本作重点，谙熟历史有针对性的研发才会事半功倍。外交出现人质交换等选项更贴近史实。电脑 AI 在军力、技术、挖人、用计及趁火打劫等方面都有所提高。只是玩家的军事操控被削弱，令人遗憾，但总体值得推介。

8



既然名为"革新"，"技术"系统的出现便是点题的设计，这其中可供研究的 80 种技术要想完全掌握，并在战争中发挥其作用，可是需要花费相当心力的。此外巨大的 3D 地图场景也是本作的一大特色，所有的内政与合战都会在这个巨大的舞台上演，气势辉宏。对于如此庞大的游戏系统而言，漏洞在所难免，一些内政及外交过程尚有不合实际的设定。另外，对于一些不熟悉本系列的玩家，还是要期待中文版的面世。

7

www.gamecity.ne.jp

过山车大亨Ⅲ水上乐园
Roller Coaster Tycoon 3 Soaked!

23





类型：ST
版本：英文版 1CD
配置：Intel P3-733/256MB
ASUS A9250TD 32MB
出品：Frontier Development
发行：Atari

改进最大的资料篇，由于主题的改变，游戏表现出与原作截然不同的游戏体验，更多水上游乐设施成为主角。



这个资料片是整个"过山车大亨"系列中变化最大的一个。水族馆、水滑道、水渠、游泳馆，甚至雨中过山车，这些都是原作所没有的。水族馆之间通过水滑道连接，而且这些通道可以和陆上游乐设施相连接，使整个游乐场构成立体交叉体系。其实原作中的湖面效果就十分惊人了，资料片充分利用水来做文章，瀑布溅起的水雾也能够表现出来，波浪、涟漪、旋涡的视觉效果和物理效果就更加逼真了，算是迄今为止 PC 游戏中最大胆的设计了。

8



"水上乐园"自然离不开水，本作增加了众多水上娱乐设施，同时在画面效果上也对水进行了细致的刻画。资料篇修正了前作当中的众多 BUG，同时在细节方面更有所加强，你可以观察到顾客的各种不同反应，而这种了解也变得更为直观了。在经营系统方面，你可以自由进行调整的东西变得更多，这也就对你的经验手段提出了更高的挑战。

8



作为一款资料篇，我们很高兴可以看到前作中的许多 BUG 得到了修正。发生在水面的娱乐活动在本作中表现得极为丰富，在众多个性鲜明的场景中，所有的娱乐项目充分体现出"水上乐园"这一清凉的主题。电脑游客的互动表现在本作中继续得到加强，整个游乐园因此显得生动起来。如果就画面效果来看，除了令人称奇的水面特效外，其他的光影还不甚让人满意。而在背景音乐方面似乎也不足以表现轻松娱乐的主题。

7

www.rollercoastertycoon.com

王国兴起
Rising Kingdoms

21





类型：ST
版本：英文版 2CD
配置：Intel P3-500/256MB
ASUS A7000 32MB
出品：Haemimont
发行：Black Bean Games

一款充满奇幻色彩的即时策略游戏，类似于"魔兽"，游戏中带有更多的角色扮演成分。



场景和人物造型非常精致，画面效果表现出色，几乎可以与《魔兽Ⅲ》媲美。游戏中最关键的资源是荣耀值，雇佣英雄、学习技能都需要消耗荣耀值，就连扩增人口也离不开它。英雄的技能并不仅限于攻击敌人和援助战友，还会影响到己方的兵种结构，因为选择升级不同的技能就能召唤出不同的军队。游戏采用了目前网络游戏中流行的掉宝设计，双方战士的死亡都可能随机掉出装备和道具，不过英雄的装备是有限制的，根据职业不同而定。

7



作为一款带有浓重欧美奇幻风格的 RTS，《王国兴起》也免不了加入 RPG 成分。这款游戏采用了时下流行的英雄设定，在游戏中它们被称为"CHAMPIONS"。游戏共有 3 个主要种族，5 个中立种族。而每个主要种族都有 4 位英雄，玩家可以任选其中的 3 个，游戏中英雄的技能则是采用树状结构升级。总体来说，游戏制作比较细致，只可惜无论是故事还是游戏设定，这个游戏都难免俗套。

7



从表面上看，这又是一款类似"魔兽"的奇幻色彩 RTS，带有明显 RPG 味道的英雄设计并没有太多新鲜感。游戏唯一的特色就在于"荣誉值"的引人，这应该算是除黄金与水晶之外的第三种资源，建造人口房屋是要消耗"荣誉值"的，因此这项数值的多少就代表着你人口的多少。另外雇佣英雄和学习技能也是要消耗"荣誉值"的。对于中立种族的设计也算有些创意，联合中立种族也会让你在战争中取得优势。

7

www.risingkingdoms.com

冰城传奇 The Bard's Tale 19





类型：RP
版本：英文版 1DVD
配置：Intel P3-800/256MB ASUS A9250TD 32MB
出品：InXile
发行：VU Games

老牌欧美奇幻角色扮演大作的续集，精彩曲折的情节，以及超大容量的语音对话，成为游戏的最大特色。



宣传时大肆利用游戏的所谓典故来炒作，似乎有集暗黑和D&D于一体的态势，然而游戏露面后却悄无声息了。游戏还是有些新意的，把乐器和乐谱作为召唤武器，无疑会让玩家联想到《笑傲江湖》中的魔教长老。大量的对话却不能选择具体语句，只能选择语气和大致意思，能有出其不意的"笑果"。尽管采用了《博得之门》的引擎，但是视角看着却很别扭，画面也进一步发扬了粗犷的风格，以当今的标准去衡量视觉效果自然是欠佳了。同时操作感也较差，建议使用手柄。



不知道有多少人玩过先前的《冰城传奇》，那可是1985年的东西了，反正我是没有玩过。如今的这个《冰城传奇》是曾经那个《冰城传奇》的创始人、Interplay的前总裁、InXile公司的现任老板布莱恩·法戈亲手给自己的前作创造的幽默、轻松、有趣的续集。故事是新鲜的，角色是完美的，画面是出色的，音乐是动听的，就是战斗系统没有出彩的地方，否则它将成为本年度最佳游戏之一。



所谓"冰城"系列三部曲中的第一部，对于绝大多数国内玩家并没有太大的吸引力，相信很少有人玩过之前的作品。本作以超大的容量让人关注，而事实上占用大量DVD空间的只是那些名角的配音，还好这些体现角色性格的声音没有让我们失望。游戏系统还是传统的ARPG，战斗和召唤还都算是比较有趣的体验，只是一些不合理的设计，如装备收集等等，让游戏的乐趣大打折扣。

www.thebardstale.com

神奇四侠 Fantastic Four 20





类型：AC
版本：英文版 4CD
配置：Intel P3 1.3GHz/256MB ASUS A9250TD 32MB
出品：Beenox
发行：Activision

集合同名漫画、同名影片制作的同名游戏作品，鲜明的游戏角色成就了鲜明的动作风格。



根据著名的漫画改编，比同名影片早了几天上市，也算是提前造势。游戏风格类似《X战警》，玩家轮流控制四名各自具有不同超能力的成员，共同对付邪恶的Doom博士。有意思的是，玩家还可以将两种攻击能力结合成组合技，往往能发挥超倍的杀伤力。画面效果不错，角色造型栩栩如生，超能力施展的画面非常华丽炫目。场景中几乎任何物体都能够被摧毁，相信不少玩家也会和我一样为之兴奋吧。



对于喜好动作游戏的玩家来说，这是一款非常出色的游戏。你不必是原作漫画的超级粉丝，也不必想着一头钻进电影里。这就是一个优秀的、纯粹的、有趣的动作游戏，能够给你带来足够的快乐和挑战。不过，需要提醒一句的是，PC版游戏的动作键位设置非常复杂，键盘上的每个按键几乎都被用到了。如果想在游戏中熟练地使些"花活"，则需要在手边放上一份操作指南。即便如此，有时候也免不了手忙脚乱。



《神奇四侠》是由《X-Men》的作者Zak Penn的另一套作品，所以无论是电影或游戏在风格上都比较类似，操作多位超人英雄对抗邪恶势力成为了游戏的主题。本作在协同作战方面相当突出，合理利用每一位英雄的个性能力才能顺利闯关成功，双人合作模式更是游戏的最大乐趣所在。对于多平台同时推出的作品，操作上通常都是偏向游戏机方式，所以建议使用手柄。

www.f4thegame.com

伊苏：菲尔迦纳的誓约 YS: The Oath in Felghana 23



类型：RP
版本：日文版 1DVD
配置：Intel P3-800/256MB ASUS A9250TD 32MB
出品：Falcom
发行：Falcom

以全新引擎打造的一款"伊苏"三代外传式作品。新增加手环和连击系统丰富了游戏内容。



游戏属于FALCOM公司知名RPG"伊苏"系列，但是并非续作，而是以《伊苏III》的剧情与世界为基础，采用最新的《伊苏VI》引擎、系统构成的外传。游戏舍弃了《伊苏III》的横向卷轴的操作方式，改为了俯视视角的平面卷动方式，动作上加入了两段跳跃与旋风跳跃的新动作。Q版的卡通造型十分可爱，场景色彩艳丽，非常养眼。属性精灵手环是新生事物，可克制相对属性的敌人，是克敌制胜的关键道具。



"伊苏"系列的最新作，日式RPG一贯的亮丽色彩，以及系列一贯的优美画风在本作都得到了延续。新调整的俯视角3D图像增强了空间的表现力，使该系列终于有所突破。效仿其他动作游戏，本作增加了连击系统，连续命中敌人可以提高经验值，并获得相对较好的装备。本作的BOSS战极巨挑战，个性鲜明的BOSS需要你合理运用各种战法将其击败。



虽然是以1989年的《伊苏III》故事剧情与冒险舞台"菲尔迦纳(Felghana)"为基础制作，但本游戏采用了《伊苏VI》的3D游戏引擎，将原本的横版卷轴的游戏改为3D，并加入了两段跳跃与旋风跳跃等新动作。本作除了继承"伊苏"系列一贯的游戏设定，还加入诸如可以进行特殊攻击的属性精灵手环，以及连续攻击加成等全新设定，可谓是在继承传统的基础上不断创新的一作。

www.falcom.co.jp

51区 Area 51 20



类型：AC
版本：英文版 3CD
配置：Intel P3 1.4GHz/256MB ASUS A9550TD 64MB
出品：Midway Studios Austin
发行：Midway

科幻题材主视角射击游戏，以神秘外星人为主题，揭示诸多古老的神秘话题。



军事基地+外星人，使得51区充满了神秘色彩。游戏中充斥着丑陋恶心的外星生物，玩家唯一能做的就是把它们全部消灭，同时还要在昏暗的迷宫中寻找出路，画面品质和《半条命》系列无法相提并论。武器系统和人工智能都乏善可陈，只有剧情中出现的罗斯韦尔、外星人尸体解剖、月球基地等难解之谜的影子，能够激发几许好奇心。至于大卫·杜楚尼等明星参与配音，纯粹是噱头而已，和游戏有关吗？



如果你急着将游戏通关，那么15个小时的时间足够了。如果你打算仔细"品位"一下游戏，那么可能就需要30多个小时了。这个游戏的故事情节属于慢热型，需要一定的时间来"加温"。可是，一旦你被故事情节吸引住了，就一定会坚持到出现高潮。另外，对于那些喜爱这种主题的游戏的玩家来说，《51区》被制作得还算精心，如果手指头痒痒，还是能从中找到很多乐趣的。



应该说这是一款以情节取胜的FPS作品，但它并不是在讲述一个曲折的故事，而是向我们揭示一个个倍感神秘的世界之谜。很多游戏都会以外星生物为主角，但还没有一款作品将外星人表现得如此贴近生活。游戏作为一款射击游戏，尽管在画面质量、武器系统、物理表现、人工智能等方面都难以与其他同类著名作品相比，但这绝对是值得一玩的。

www.area51-game.com

发烧榜



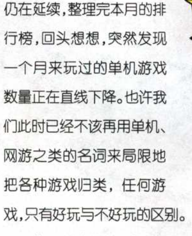
排名	趋势	游戏	厂商/代理
1	→	魔兽世界 World of Warcraft	Blizzard / 九城
2	→	魔兽争霸Ⅲ冰封王座 Warcraft3: Frozen Throne	Blizzard / 奥美电子
3	↑	半条命：反恐精英 Counter Strike	Sierra/ 奥美电子
4	↓	梦幻西游	网易
5	↑	劲乐团	久游网
6	↓	仙剑奇侠传Ⅲ外传	大宇 / 寰宇之星
7	↑	泡泡堂	上海盛大
8	↓	天堂Ⅱ Lineage 2	NCSOFT/ 新浪
9	→	梦幻国度 Magical Land	上海盛大
10	↑	新绝代双骄 Online	宇峻科技 / 悠游网
11		大话西游Ⅱ	网易
12		冒险岛 Online	盛大网络
13		三国群英传Ⅴ	奥汀科技 / 寰宇之星
14		墨香	腾武数码
15		飞飞	AEONSOFT/ 网易
16		天骄Ⅱ	目标软件
17		封神榜	西山居 / 金山软件
18		真三国无双Ⅲ	KOEI
19		洛奇	NEXON / 世纪天成
20		职业进化足球Ⅳ	KONAMI

期待榜

排名	趋势	游戏	发售时间
1	↑	无尽的任务Ⅱ东方版 EverQUEST Ⅱ	2005 年 7 月
2	↑	帝国时代Ⅲ Age of Empires Ⅲ	2005 年第四季度
3	↑	剑侠情缘Ⅱ Online	未定
4	→	阿猫阿狗Ⅱ	2005 年第二季度
5	↑	轩辕Ⅱ飞天历险	2005 年第三季度
6	↑	魔法门英雄无敌Ⅴ Heroes of Might & Magic V	2006 年第一季度
7	↓	幻想三国志Ⅱ	2005 年 7月
8	→	幻想春秋 Online	未定
9	↑	少林传奇	未定
10	↓	侠盗猎车手：圣安德列斯 Grand Theft Auto: San Andreas	2005 年 6 月
11		仙剑奇侠传 Online	未定
12		细胞分裂：混沌理论	未定
13		万王之王Ⅱ	未定
14		完美世界	未定
15		大航海时代 Online	未定
16		极品飞车：最高通缉	2005 年第四季度
17		RF Online	未定
18		丝路传说	2005 年 8 月
19		龙与地下城 Online	2005 年第四季度
20		使命召唤Ⅱ	未定

榜评

当单机游戏离我们越来越远……



沉迷于 WOW 的日子仍在延续，整理完本月的排行榜，回头想想，突然发现一个月来玩过的单机游戏数量正在直线下降。也许我们此时已经不该再用单机、网游之类的名词来局限地把各种游戏归类，任何游戏，只有好玩与不好玩的区别。

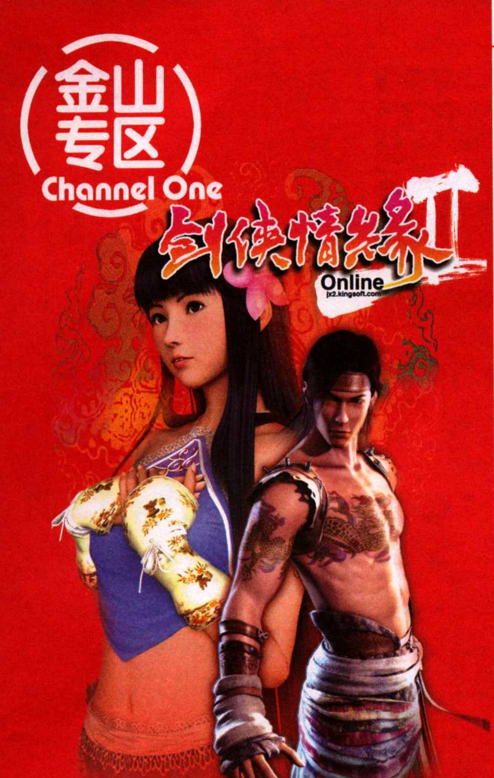
本月前十款好玩的游戏中，除“仙剑”之外，其余都是适合多人一起游戏的。看来以目前的电脑编程技术所能实现的 AI 及互动体验还远远不能满足众多玩家的需要，所以大多数玩家还是选择了适合多人的游戏，与真实的玩家协作或对抗才更有趣。

期待榜同样也是多人游戏的天下，数数挂着“Online”后缀的游戏名就有 6 款之多，再加上 7 款未使用“Online”命名的多人联网游戏……这也就是网络时代的必然趋势吧。本月，金山的《剑侠情缘Ⅱ Online》悄然登场，凭借“剑网”系列的一贯号召力，再加上 3D 化的创新使游戏具有相当的期待度，第四位的名次就是最好的证明。

《无尽的任务Ⅱ东方版》本月终于荣登榜首，WOW 挑战者已经积蓄了强大的力量整装待发了。

《侠盗猎车手：圣安德列斯》一直为众多读者所密切关注，事实上游戏于 6 月已经在北美上市了，看来还是有很多玩家没有机会体验。就游戏内容看，该作品必定不会在国内有正式的代理，然而近日竟在超市中见到伪正版销售，大家不要上当喔。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以读者问卷调查、普通信件[明信片]、和本刊电子信箱 reader@playgamer.com 投票皆可，投票者请根据读者调查表形式认真填写相关内容，并注明希望获得的奖品编号，便有机会参加月底的抽奖活动，幸运读者可以获得您选定的精美游戏或动漫周边产品。每月奖品详情请关注“大话家游”栏目。■



剑网越南公测大获成功 武侠狂潮呼啸而来

江湖多点染，迈步看从前。此番风景已，剑侠红越南……

6月10日，越南《剑网》发布会在胡志明市新世界饭店隆重举行，这是越南第一款正式发布的越南版网络游戏，也是首款中国原创武侠网游登陆越南。《剑网》的隆重发布吸引了当地40几家媒体和业内同行参加，发布会上《剑网》代理公司Vinagame CEO向大家介绍了Vinagame公司的情况以及越南的网络状况，金山公司首席执行官任健先生也做了精彩的演讲。6月11日早9:00，《剑网》公测在大家倒计时的喊声中正式开始，十分钟后，便有几百玩家抢先进入游戏，半小时内注册玩家数量猛增甚至将服务器挤爆。截止到6月11日晚8:00，先期开放的两组服务器人数已达到峰值，越南方面紧急要求金山技术部门在最短的时间内再加开两组新的服务器。截至发稿时，越南《剑网》的注册用户已经超过10万人。

与此同时，国内《剑网II》的内测也引发了玩家的极大热情，因为一次封测账号数量很有限，大量玩家无限期待二次内测的开放，而记者获悉的最新消息是二测将于7月20日开始，相信杂志上市时，已有玩家得以如愿，体验到这款游戏了。



游侠江湖梦

《剑贰》内测掠影

文/网先队·京门鳏老

都说岁月如梭，这转眼间“西山居”也创立十年了。在这十周年的特别年份，“西山居”推出了新作《剑侠情缘网络版贰》，在体验这款新产品的时候我也体会到了些许不同以往的东西。十年后的今天，西山居的作品多了一丝沉稳少了一丝浮华，更加厚重凝练，虽然不如以往的产品绚丽，但却突出了气质，深沉而稳重。

绮梦中的音符

进入游戏，首先要说说配乐。西山居的游戏音乐可谓是中国特色，如今国内的游戏研发都把这部分外包给音乐工作室，那些外行人的制作效果可想而知。但“西山居”却一直有着自己的游戏音乐团队，夕日的罗晓音被称为西山居的灵魂，一曲《天仙子》不知道折服了多少玩家。

早期的游戏没有背景音乐，其主要作用是烘托游戏气氛，缓解玩家情绪，而现在的背景音乐也成为炒做的素材之一了。《剑贰》中的游戏音乐出彩的地方不多，虽然有着鲜明的民族特色，但并不如《剑壹》出色。《剑壹》中“成都”的那支曲子幽默诙谐，还有点市侩的味道。而《剑贰》的背景音乐则少了几分灵性，多了一些中正。其中比较有特点是“武当”的编钟洞箫和“少林”清钟梵唱，两个地点的音乐突出了宗教色彩，且凝神内敛，让人心气平和，其它地点的音乐相较这两首便显得过于普通了。

旧梦中的景色

《剑贰》的游戏场景很多，且地图庞大。纵观国产游戏大作确是罕有这样壮观的设定。要知道国内的服务器技术落后，大部分研发人员都是单机研发出身，对服务器的了解有限。玩过《剑壹》的老玩家都知道《剑网》的每台服务器不过能容纳几个甚至两个场景地图，而《剑贰》的庞大地图设定在以前是很难承受的，可见“西山居”的研发技术在近几年有了长足的进步，特别是在网络及服务器应用技术方面有所提高。

说起游戏场景顺便也谈谈游戏美工。《剑贰》用金山自己的话来说是2.5D的产品，虽然没到3D的效果，却也是2D游戏的极限。初进游戏，觉得《剑贰》没有《剑壹》的美工细腻，但却更加有气质。城市场景更加的古朴，野外则色彩明快，帮派场景更是特点突出。

宋朝是中国历史上经济、科技最繁荣的朝代，建筑风格也最奢华。细看《剑贰》中的城市建筑，不难看出当时的繁华盛世，但城市中总有种夕阳晚照的感觉，给人古旧淳朴的印象。野外场景则是另一番景致，无论是青松翠柏，还是溪水怒江，其景色也有几分现实的美丽。而武当山后通往伏牛山的小径上，



那条幽幽峡谷，则给人一种森森威严之感。门派场景更是"西山居士"心血的结晶，无论是少林禅房，还是唐门茅屋，将西山居对建筑的把握体现的淋漓尽致。特别是"武当"广场上的八卦图，以凹凸石刻来显示阴阳分化，相比《剑壹》中的八卦图更显沉稳恢弘，不禁令人叹服。而整个《剑贰》世界则由近60个地图场景组成，每一场景地图都有着不同的人文景观，加之各个洞穴设定，世界观的庞大可见一斑。玩家在游戏的同时也可饱览祖国的大好河山。

鸳梦中的服饰

《剑贰》中的服装系统做出了一个新的概念——"内衣"、"外衣"，各门派的玩家还有自己本门派的特色服装，无论玩家级别高低，内衣变化多样，只要穿上门派外装，大家一眼就能看出你是哪个派哪个系别，而若想追求与众不同，也可以脱下外衣，直接显示搭配各异的内装，这个设计着实满足了一下笔者的虚荣心。因为四处游山玩水，所以笔者级别不高，但一身武当道士衣服穿在身上，还颇有点"剑仙"的味道，尽管里面光溜溜的，却也没人敢来找麻烦……呵呵。《剑贰》刚内测不久，为了给后续玩家留些悬念，就不具体写各派有多少种门派服装了，据说裁缝技能可以制造不同种类的内装和外装，大家有兴趣不妨练练这个生活技能。

游戏角色分为四种，男性有标准型和勇猛型，女性则是娇小型和妩媚型。当然四种角色的衣着也不一样，每种角色都有特定的装备，而风格特点亦不相同。《剑贰》的服装系统庞大，各个朝代，各个民族的服装都有，且个性突出。例如苗族少女的头饰，这种张扬的服饰也为数不少。这些服装十分考究，无论样式还是文字说明基本都符合历史，当然虚构的也有很多。相信喜欢服饰的女孩子们会喜欢这套系统的，而且还能增长许多知识，更加可以过把古装瘾，毕竟在现实世界中这样的衣服是穿不出门的。

相较服装来说，《剑贰》的武器系统则不尽人意，尤其是"琴"的设定，既然设定为"古筝"那中国历史上的名琴素材可是不少，但在游戏中还没有看到一把符合历史的琴，大多是策划人员杜撰出来的。不过这些琴可是够华丽的，色彩夺目、样式新颖，有点华彩吉他的感觉。





美梦中的秘籍

《剑贰》的秘籍系统可是游戏的最新特色，很多绝世武功明显不适合在门派学习，所以机缘巧合之下，玩家会得到一些秘籍，只要加以时日修炼，必会成为一代宗师。这套系统可修炼的武功很多，如：少林的易筋经、倥侗的七伤拳、逍遥派的凌波微步等，都是绝世武学啊！当然也有铸基的武功，例如武当长拳。修炼的时候只要将秘籍放置在属性栏的秘籍对话框中就可以了，十分方便。

这里面大部分秘籍都是各个门派的镇派武功，例如"易筋经"、洗髓经等，玩家接近60级的时候就可以学了，但是所需要的经验着实可怕，而且如果能力值不足还有走火入魔的可能。毕竟是超级秘籍，想实现美梦，当然需要付出代价。所有高级武学在学习的同时都要付出超多的金钱、经验及声望，前两种还好说，而动辄需要五万点声望值，的确是太高了，难怪江湖中只有寥寥几个人拥有"大侠"的名号了。这些武功将成为玩家的秘密武器，在PK中突然使用，效果必然不同凡响。

不过除了创新还有一点令笔者觉得搞笑。因为历史上可考究的绝世武学并不多，少林七十二绝技算是比较完整的了，而大家熟知的《九阳真经》等武学都是各位武侠宗师在小说中虚构的，所以《剑贰》中对秘籍的文字说明捏造成分也比较大，同时因为对历史考究不严而闹了些笑话。当然游戏里的东西，纯粹娱乐而已，也不用太认真。

醉梦中的创意

相对《剑壹》来说，《剑贰》中增加的新创意还真不少，据说最令金山自豪的就是情感交互系统。牵手、拥抱、双人共骑，除了骑马需要考虑玩家性别外，其他互动表情都可以直接向对方发出邀请，对方接受后，就会看到有趣的双人互动动作了。经过体验，笔者感觉这个设计的确有点意思，只是由于忽略了一些邀请的先后顺序，使动作看起来有些死板，比如牵手的时候，后面的女生象个遥控娃娃，无论是男方先邀请还是女方先邀请，都是男在前女在后，结果引得某MM大喊："这也太大男子主义了吧！"。不过话说回来，双人共骑的设计和效果还是非常不错的，试问驰骋江湖的大侠们，有哪个能拒绝怀中抱个千娇百媚的美女，在大街上走这么一圈呢？这真的是太羡煞旁人了，此时此刻，大侠们肯定都已经陶醉得不行了。

第二个创新之处，就是装备升级系统的再次提升，除了将装备细分为头、手、腕、脚、上衣、下衣、配饰等多个部分外，还提高了可视效果，头饰不同，角色发型竟然也会跟着变换，上下衣分开后，玩家可以随意搭配的服装款式也大大增加，而具有各种特性的内衣套装，在选择上就有了更多的变数。由于服装系统的庞大，玩家完全可以搭配出自己独特的衣着，让自己成为这个世界中最绚丽的风景。同时，装备属性中增加了八卦属性，武器装备上除了有孔装外，还有卦装，孔装可以使用不同特性的爻石来激活装备上的隐藏属性，而卦装则需要用特定的孔位对应爻石来全面激活。因为阴阳五行加八卦所对应的装备属性千变万化，刚上手的玩家自然无法全面理解，笔者也只略知其功效而未能研究出个所以然，所以这里只能简单描述，更深奥的内容有待

大家去研究了。

第三个创新，是《剑贰》中最吸引人的一项，就是"训兽系统"。玩家可以通过打怪的方式或做特定任务来获得马、狼、老虎、兔子、鹰等不同种类的宠物。获得宠物后通过喂养、竞技、委托等方式将它们培养成玩家的好帮手。马匹可以提高移动速度、猴子可以摆摊、兔子可以采集生活材料，每种类型的宠物都会有不同的作用，是个相当不错的创意。至于都能抓些什么宠物，每种宠物具体的用处，那就要靠玩家自己去发现了。

此外《剑贰》还改进了新手教学系统，玩家第一次进入游戏，首先可以看到界面功能图示，详细说明各种快捷栏的用途。而在角色头像下面，还有个小小的问号，点开就是超详细的帮助系统。在游戏中，玩家首先可以和野叟对话，获得新手任务，通过不同的步骤来了解游戏操作及游戏设定，并会获得经验和初级装备及金钱、声望。笔者强烈推荐大家做这些任务，在游戏初期，这可是很有补益的。

圆梦中的技能设定

之所以把"技能"放在最后，是因为《剑贰》中的角色技能的确出色。首先玩家诞生就有两个生活技能，一个是制作绷带，另一个是制作窝头。此外在以后的游戏中还可以学习——武器锻造、护甲织造、炼丹、烹饪、制符。笔者练的"制符"，感觉相当方便，毕竟游戏中商人卖的"回城符"很贵，而练级点稍微远点，就很麻烦。同时，"鉴定符"的需求量也很大，打出来的装备自己鉴定起来更容易。这些生产技能的材料都很好得到，物品暴率较高。





游戏中的基本采集技能有：挖矿、伐木、剥皮、采药、收种、抽丝。这些是玩家主要的经济来源，尤其是游戏中期，经济十分紧张的时候，玩家通常要靠生活技能来赚钱。这绝对是游戏的一大特色，特别是对国产作品来说，游戏中良好的社会供求体制从未有过如此完善的设计。

同时，各门派技能也成为《剑贰》的一大特点，每个门派都分为多条路线，而且特点鲜明。玩家可以修习本门某一路线的所有技能，不会再出现《剑壹》中只能修习部分的缺憾了。

《剑贰》的门派技能分为八大类，分别是——外功系（攻击力可以附加到自身和武器上的技能）、内功系（攻击力只跟技能有关系，跟自身攻击、武器攻击没有关系）、攻击辅助（该类辅助技能在战斗中，对攻击性有附加效果）、防御辅助（该类辅助技能在战斗中，对防御性有附加效果）、战斗辅助（该类辅助技能在战斗中，对攻击防御都有附加效果）、属性回复（回复生命、回复内力之类的技能）、属性加强（增加生命值、增加内力值，甚至增加外功、增加身法等等的技能）、其他技能（偷盗，隐匿，瞬移等）。

技能大至分为两类：内功心法、武功招数。内功心法决定发展路线和增强自身能力，武功招数增强



攻击和防御能力，低级武功对高级武功有加成效果。同时，按照技能树要求，前后技能有关联，必须前一个技能达到某个程度才可以学习下一个技能，同时学习新技能或提高技能等级的时候，受到人物等级、声望和属性能力的限制。另外学习和升级武功技能必须去师父处，对话后会打开学习和升级武功技能界面，按照提示点击即可学习和升级武功技能。

目前游戏开放了五大门派。

少林弟子的选择有很多，可以选择出家修炼，也可以选择只当俗家弟子，当然不同的选择，可以获得的回报是不同的。少林分为俗家、禅宗、武宗三条路线。

俗家的技能有：混元一气功、少林刀法、少林棍法、斩魔刀法、封魔棍法、金钟罩、燃木刀法、无常棍法、舍身诀、大乘如来心法、达摩武经，镇派武功为"易筋经"。

禅宗则有：少林禅圆功、伏虎气功、少林修心法、五转指、破魔咒、金刚不坏、因陀罗雷印破、袈裟伏魔神通、无相神功、狮子吼、不动明王咒、大力金刚指，镇派武功为"洗髓经"。

少林武宗则是：少林罗汉功、七宝神照心法、罗汉拳、迦叶腿、慧眼咒、韦陀拳、文殊出云腿、罗汉阵、大须弥掌、无影脚、少林龙爪手，其镇派武功比较夸张，是"如来神掌"。

武当以内功见长，门派弟子均在江湖上行侠仗义，入该门派不要求必须出尘入道，俗家弟子也可以学到武当心法精髓。武当分为武当俗家、武当道家两条路线。

俗家弟子以敏捷见长，武器是"笔"，其武功有：武当奇经、武当笔法、太乙逍遥功、六气化玉功、梯云纵、七星诀、少阳诀、少阴诀、北斗七星阵、残影诀、乾坤诀、上清无极功，镇派武功是"太极神功"。

道家弟子在内测中是人数最多的，远距离攻击很强，但攻击的死角不少，也许是BUG问题。其技能有：武当剑经、武当剑法、流光剑法、未央剑法、柔云剑法、烈焰剑法、奔雷剑法、无我心法、太清剑气、缠梦剑意、落霜剑意、炙阳剑气、玄武剑阵、御剑诀、正两仪剑法、太乙三清剑、神门十三剑、地宁玄阴剑、天清纯阳剑、八卦剑气、真武七截剑，镇派武功为"无上太极剑"。

峨嵋只收女徒，可以选择出家修炼或做俗家弟子。娥眉武功外棉内刚，门派内擅长医道琴律者众多。

峨嵋俗家弟子的武器很特殊，是“琴”，其武功有：望月心法、随意曲、曲艺精通、月蚀曲、断水心法、静夜思、余音绕梁功、阳关三叠、覆水心法、焚琴煮鹤诀、乌夜啼、迷心飘香曲，镇派武功是“天音镇魂曲”。

峨嵋道家弟子的技能有：玉女心经、观音诀、峨嵋佛意、玉女剑法、渡元诀、佛光普照、莲华心经、清音梵唱、流水诀、普济众生、不灭心法、佛光战气、佛音战意、大慈大悲咒，镇派武功是“万相神功”。

丐帮弟子遍布天下，帮内藏龙卧虎，武功风格迥异。既有至刚至猛的外功攻击，也有灵巧轻盈的拳棒功夫。丐帮分为丐帮净衣、丐帮污衣两条路线。

净衣弟子为“掌丐”，以内力见长。其技能有：混天气功、丐帮掌法、通臂拳、千斤闸、霸王拳、锁喉擒拿手、逍遥游、六合拳法、醉蝶、醉拳，镇派武功为“降龙十八掌”。

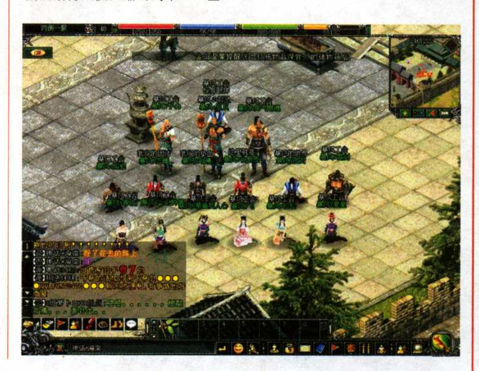
污衣弟子以“外功”见长，武器为“棍”，其武功有：天行气功、丐帮棍法、驱蛇棍法、乞天讨地、泥鳅功、妙手诀、偷龙转凤、霸王卸甲、偷天换日、打狗棍法，其镇派武功为“打狗棍阵”。

唐门善于暗器、陷阱，亦正亦邪。正面近战能力虽然并不出色，但远战能力出色，尤其不少唐门弟子善于用毒，也使其他武林人士有所忌讳。唐门只有暗唐一条路线，可以装备镖、飞刀、弓弩类武器，出手发招令人防不胜防。可装备丝绸、软甲类防具。中血、远程外功系攻击，可使用陷阱机关。

唐门武功有：唐门暗器、暗器制作术、心眼、毒刺骨、解毒秘术、勾魂阱、机关破解术、追心箭、秋毫明查、穿心刺、淬毒秘术、夺魄幡、暴雨梨花针、含沙射影、锁命针、满天花雨，镇派武功是“吸星阵”。

《剑贰》中的门派技能不单单是一个技能树，而是有着各种的分类，有按武器分的，有按技能种类分的，还有按照属性分类的。玩家在练级、PK的时候可以根据敌人的属性来施放相克属性的技能，来取得最佳的攻击效果。玩家在学习技能的时候必须在师傅身边，然后在“技能盘”上选择要学习的技能。学习技能要花费金钱、经验和声望。所以理论上讲玩家可以修习全属性技能。但是……声望真的很难打啊！

惊险曲折的故事情节、丰富的武功、新创秘籍系统、开放的生活技能、美妙的情缘关系等等，无不展现出《剑贰》蓬勃的生气，在这个盛夏中，让我们期待武侠狂潮的到来……■



“群星璀璨，谁主NPC沉浮”明星配音竞猜活动颁奖公告

各位喜欢金山游戏的玩家们，久等了！在6月我们与金山软件合办的“明星配音竞猜”活动，经过两个月的征集及抽选，幸运玩家已经产生。在公布名单之前，小编多罗嗦一句，尽管这次活动参与的读者非常踊跃，并且有超过200名读者取得了一等奖的抽选资格，但是，因为《幻想春秋》这款产品还在研发阶段，最终的明星配音角色官方都还没有一个定数，所以大家都没有准确连线明星和角色，这个特别奖，也只有等到下次活动再来发放了。另外，因为小编在文章中做了小手脚，很多粗心的读者，没能100%的猜中8位明星，哈哈，这里要公布准确答案给大家，没有全对的朋友，下次不要再粗心了哦！

N01. 周杰伦　N02. 钟镇涛　N03. 陈小春　N04. 黄秋生
N05. 杜汶泽　N06. 钤木杏　N07. 陈冠希　N08. 余文乐

获奖名单如下：

一等奖（1名）：陕西　李伟

奖品为：纽曼MP3，及明星亲笔签名照1张

二等奖（5名）：

湖北　赵星
湖北　葛霁峰
甘肃　汪梓良
天津　苏洋
北京　贾景

奖品为：纽曼U盘，及明星亲笔签名海报1张

三等奖（30名）：

山西　胡子龙	辽宁　郭峰	广西　颜世昌
河北　刘大中	辽宁　杜昊峰	江苏　李朋
辽宁　赵晨阳	福建　陈超	陕西　张浩然
福建　陈志伟	江苏　朱斌	辽宁　马雪
福建　杨帆	四川　素敏	江苏　曹飞
云南　周宁	福建　黄宁	四川　王英垒
贵州　高宇薄	河北　徐宏	天津　胡剑
安徽　韦诚洋	陕西　王丹宇	北京　关珊
兰州　赵巍然	北京　王阳	陕西　彭伟
福建　李靓		
湖北　童托		
重庆　付小龙		

奖品为：幻想春秋T恤，春秋大幅海报1张

纪念奖（100名）奖品为9月号杂志及游戏海报1张。因栏目空间有限，名单太长不便于公布，所以这里省略，就当是给大家的一次惊喜吧。



傲世 OnLine 我们离世界有多远

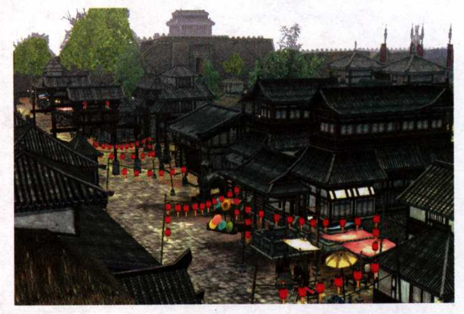
文 / 暴牙凯

目标软件，一个炙手可热的名字，一个代表了中国自主研发游戏最高水准的团队。从《铁甲风暴》到《傲世三国》，从《秦殇》到《复活》，这些沉甸甸的名字写下了一个又一个中国原创游戏的丰碑。2001 年，目标宣布进军网络游戏研发，推出了首个 2D 网络游戏《天骄》，此后在众多玩家的热烈呼声中，他们决定将成名作《傲世三国》改编成网游。2002 年，目标公司为《傲世 Online》举行了前瞻会，第一次揭开了这款游戏的神秘面纱，不过这只是揭开了一个角而已，当大家为这款全 3D 网游的庞大设定和深刻内涵而惊喜，并期待它能早日问世的时候，它却重新步入深闺。其后整整三年，游戏上市日期一再跳票，使外界对它的传闻也越来越多，人们都在期待着这款代表中国网络游戏开发水平新高度的游戏诞生。而在此之前，越来越多的头衔笼罩了它：国内第一个自主研发并在技术上达到商业化条件的 3D 游戏引擎；国内第一款真正同时具备角色扮演和战术策略元素的网络游戏；研发时间最长、研发投入力度最大、研发难度最高、跳票时间最长、最受玩家和媒体关注的国产游戏……这一切都在向我们传递一个信息——《傲世 Online》将会是一个中国原创游戏最浓墨重彩的大手笔。

2005 年 6 月底，这款最富有神秘色彩的，投资 3300 万打造的国产游戏终于掀开了她遮盖已久的面纱，宣布进入技术内测阶段，庄重地接受最挑剔的玩家的检阅。在《魔兽世界》如火如荼的时候，《傲世 Online》准备用她超凡的素质，真诚面对玩家，以此验证中国游戏与世界级作品之间的距离。而笔者有幸第一时间参与了本次测试，并真切感受到这款仅后期平衡度就调整了半年的网络游戏的严谨作风，短短几天，笔者从不同方面体会到这款游戏的魅力，不禁感叹，其实我们与世界的距离并不遥远。

【游戏第一天，诚意美术创造逼真画面】

游戏首先是一种视觉的艺术，每位玩家进入游戏时，最先领略到的就是游戏画面及角色造型，这往往很大程度上决定了玩家的去留。而影响游戏画面优劣的因素，除了美术设计、技术渲染之外，还有大量的细节，特别是 3D 游戏，一个真实生动的世界，是在大量细节描绘之下，带给玩家以感染的。笔者之所以会喜欢《傲世 Online》，很大程度是被前段时间放出的游戏 DEMO 所吸引，在演示中笔者看到了经典的三国时期街景，还有那金盔金甲威风八面的武士，精致的画面给人很深的带入感。



游戏未出　引擎先动 《傲世 Online》游戏引擎获政府高额资助

近日记者从北京目标软件公司证实，该公司已获北京科委 950 万元人民币拨款用以完善《傲世 online》的引擎及相关技术开发。

据悉，目标软件获得的 950 万元人民币拨款将被用来完成科委"网络游戏核心技术开发及平台化"的课题，该课题属于北京科技计划中的"数字娱乐软件共性技术研发与平台支撑服务"项目，项目总金额约 3000 万元人民币，据消息人士透露一起中标的还包括一家大连公司。

按照双方合同，目标软件获得的资金将被用来完善网络游戏《傲世 online》的引擎和相关技术，使其达到科委的要求。2006 年《傲世 online》的游戏引擎等相关技术将成为政府提供给其他国内企业使用的公用引擎。

据了解，除北京科委拨款研究游戏通用引擎外，信产部 2004 年度电子信息产业发展基金中"网络游戏开发平台项目"也是以研发通用引擎为目的，总金额为 1000 万元人民币，长宽、盛大、金山等 10 家企业将在 05 年底完成全部开发。据调查曾提出要为企业提供通用引擎的政府部门还包括上海市相关部门、新闻出版署，可见一贯秉承"出精品"口号的目标公司，此次的责任重大。



另外一点要提的是，游戏中的雷达系统。众所周知3D游戏因视角反复切换而往往使人失去方向感，特别是对那些不习惯3D操作的玩家来说，经常会“晕头转向”分不清东西南北，《傲世 Online》在很大程度上解决了这个问题。游戏的雷达系统不仅可以显示玩家当前坐标，还可以固定游戏视角，既玩家在找到适合自己的视角后，可以通过雷达系统将该角度固定。不仅如此，在玩家固定视角后还可以将视角储存起来，以便下次进入游戏后使用而不用再去调整视角了。在雷达上，还会有一道视觉区域，来显示玩家当前所能看到的范围，使用起来非常方便，基本上熟练雷达后，就不会再“晕”了。

不过也有一点让笔者感到不适的是，虽然人物在游戏中穿越城门等大型建筑时，都采用了视觉透明的效果(既可以看到建筑内部)，但仍然需要不断的调整视角才能穿越城门，因为鼠标有被城门遮挡的现象，如果能将透明化做到位就更好了。

《傲世 Online》在游戏画面引擎上可以说是下足了工夫，总体来说还是十分出色的，画面整体结构匀称，色彩搭配协调，比例运用适当，再加上更多的人性化设计和细节描绘，为玩家打开了三国世界这扇大门。

进入游戏后，第一个感觉是场景没有DEMO看起来那么润泽，物体边缘有微小锯齿，部分贴图衔接僵硬，不过后来发现这些表现可能是电脑配置的原因，而且为了保证玩家的游戏速度，系统默认的画面效果并不是特效全开状态。而当我将游戏全部特效打开，僵硬的感觉立刻没了，全360度的画面旋转，多种视角转换，加上画面亮度、色彩和对比度的自由调节，使得笔者在游戏中能自由的观察到每一处景色。游戏背景和建筑物表现柔和而灵动，很有生气。这个世界的一切都不是完全静止的，花草树木郁郁葱葱轻轻摇曳，小动物在地上自由的奔跑，建筑物随昼夜变化而发生不同的光影变化效果，NPC也悠闲地踱步或做着自己的事情，最令人开心的是，主角们在停留不动时也有小动作，这一切都相当有味道。

游戏着力于写实风格，再现宏大的历史场面，而人设方面也是按照真实人体比例构建，人物与建筑等静物之间的比例非常协调，站在城下举目仰望，你会感觉到眼前的一切都极为壮观。人物体型是男的粗犷敦实，女的纤细灵巧，并且不同体形、性别的角色也拥有各自的姿态动作，喘息、静立、走路、拿着武器奔跑、骑马、战斗等等，每一处细节都很生动到位。笔者最初选择男武将进入游戏，发现他站着不动时会偶尔用脚面搔搔腿肚子，而跑步时上身压低膝盖弯曲一副沉稳的姿态，骑在马上时头会摆来摆去左右顾盼，这些细节动作，给笔者留下了很深的印象。

据说游戏的动作系统采用了真实的动态捕捉技术，所有角色行动都是建立在这一系统之上的，同时配合各种连动效果、光影效果和场景渲染，使这个世界里所有的东西，看起来都活灵活现。而最能体现动作捕捉系统精髓的战斗场面，更是刺激，无论是骑马进攻，还是徒步冲锋，都有很强的场景带入感，即使是普通攻击，也能耍出片片刀光。在笔者释放出第一个被动攻击技能碎石破时，地面还被刀光划过带出了一大片像是爆炸过后所留下的印痕，感觉强烈且爽快。



【游戏第二天，关注职业与技能】

职业系统一直是网络游戏中比较争议的话题，职业种类和发展方向究竟该多一些好，还是尽量简化让游戏平衡性高一点好，玩家各持己见，不过导致大多数人对多职业的设定持怀疑态度的原因是游戏平衡性无法达到完美，而国内的设计水平更难作到没有破绽，据说为了实现平衡，目标软件甚至对游戏做了半年之久的调整。



《傲世 Online》中，共有六种职业，分别是弓手、武将、谋士、抛投士、女侠和术士，但内测只开放了两种，弓手和武将。因为职业性别是确定的，想练弓手的男玩家，可要顶住“人妖”这一称号哦(笔者在游戏中就扮演了一次人妖而遭到朋友的鄙视)。弓手属于敏捷型职业，在游戏中只能装备一些轻便的衣服或铠甲，因此防御力差。但弓手天生具有较高的命中和闪避能力，拥有很快的移动速度，能够从容的躲过敌人的攻击。并且弓手的主要攻击方式为远程物理攻击，因此非常适合打游击战。武将是肉盾型英雄，但笔者认为将他定义为类似西方游戏中的圣骑士更合适。武将在游戏中不仅拥有很高的近身物理攻击能力、防御力和生命，而且还会一些光环类的辅助技能，可以很有效的帮助队友。武将的缺点在于，由于身穿过重的铠甲，因此武将的敏捷和移动速度都不及



弓手。

游戏中每种职业都有共同的4种基本属性，分别是力量、敏捷、智慧、体质。其中力量影响角色的物理攻击力和重伤缓冲能力；敏捷影响施法能力、命中率和回避率；智慧影响角色的技能值（MP），技能攻击力和技能（魔法）防御力；体质影响角色生命和物理防御力。游戏采取自由配点的升级方式，在玩家升级后都有4个属性点来供玩家支配，充分体现了游戏的自由多样性——职业的强弱不取决于先天属性，而取决于玩家。如果玩家对配点没有把握，也可以选择系统推荐配点方案，系统会根据角色情况为玩家提供最合理的配点方案。这种人性化的设计，在国产游戏中也算是很大的进步吧。

技能方面，每种职业都拥有大量的技能，按种类分为主动攻击技能、被动攻击技能、被动永久性技能和光环技能。玩家在每次升级后都要多出一个技能点，要学习新技能，则需要达到一定的学习能力。角色在每次升级技能后才会得到一点学习能力，如果每次升级玩家都不升技能，那么就不会获得学习能力，无法继续学习新技能。值得一提的是，主动技能都是有冷冻时间的，就是说玩家在释放一次技能后，不能马上释放第二次，而是需要过一段时间才可以释放。而随着技能等级的提高，所需要的技能值也越来越高，冷冻时间越来越长。这一设定让PK中直接用技能秒杀别人的情况一去不复返，玩家在PK中比的就是技巧和操作！不过这也是令笔者颇感不适的地方，越高级反而越无法自由释放技能，游戏节奏也略显缓慢，如果能将技能释放时间缩短些，情况会大大改善。

由于在内测期间，游戏只开放了两种职业，因此还无法对职业平衡做一个确定的概论，但是通过笔者在游戏中对弓手和武将的比较，感觉游戏的平衡性还不错，并没有出现两种职业哪种过强的情况。

【游戏第三天，突破游戏操作壁垒】

操作也是网络游戏中一个重要的话题，过于简单的操作会使玩家对游戏产生一种无聊的感觉，而过于烦琐的操作又会使玩家对游戏失去信心。因此，一个优秀的游戏，在操作上的平衡性也是十分重要的，既要做到简单，还要使玩家不对游戏产生无聊的感觉。

《傲世Online》的操作方式非常简单，采用了大多数网络游戏流行的“一鼠走天下”模式，玩家仅仅依靠鼠标，就可以实现行走、战斗和对话等基本功能。同时，游戏也为玩家提供了三组道具和技能快捷栏，通过ALT+1~3可以进行切换，每组快捷栏中又可以放置8种不同的道具或者技能（F1~F8），使用起来非常的方便。比较舒适的地方是，鼠标左键行走时，按住左键不放，人物可以持续移动并且有自动寻路能力；双击鼠标左键或单击鼠标右键可以使用药品或更换装备。游戏为玩家提供了两套装备（这一点很类似“大菠萝”），玩家可以通过按W键在两套装备间进行切换。

在战斗的时候，药水都是有冷冻时间的，玩家并不能一瓶一瓶的喝，而是在喝过一瓶药水后隔一段时间才能喝第二瓶。

《傲世Online》的操作方式与传统网络游戏一样，并没有太多的变化，玩家很容易上手，任何人都可以在几分钟之内熟练的进行游戏。三组快捷栏，一共24个空位，可以放置药水、技能或道具物品，法师职业再也不用因为快捷栏不够而放弃某些魔法了。不过其他开启属性、装备、技能的快捷键位，分散在键盘各处，使用起来不大方便。药水的冷却时间似乎也过长了点，笔者在打怪时，经常是被怪物打到快没血了，才能喝上第二瓶药水，有的时候甚至药水的冷冻时间还没过去，笔者就Game Over了，想想若是在群P的时候因为喝药水而错失良机，岂不可惜。这方面，还是有待改善的。

【游戏第四天，游戏特色逐个捉】

在游戏中游历了四天，笔者渐渐发现了游戏中的一些有趣的特色系统。

乘骑系统：玩家在到达一定条件后，可以拥有自己的坐骑。拥有坐骑后不仅是形象上的改变和速度提升，战斗力也会随之提升。并且坐骑也是可以穿戴装备的，分为头、颈、胸、鞍背、蹄子等不同部位，同时坐骑的外观也会随之改变，战斗力将进一步提升，玩家还会额外的多出一个背包，以缓解道具栏紧张的局面。当然玩家在战斗的时候，也要照顾好自己的坐骑，不然它很容易就OVER的。笔者在游戏中所骑的就是一匹高头大白马，在野外驰骋的时候，感觉非常拉风。据说游戏公测时，还将开放其它种类的坐骑，如老虎、大象等等，听说还有中国古代的圣兽，真的很期待啊。

比武系统：比武是带有竞技性质的玩家间的对决（通过合法PK的形式），游戏中设有专门的比武场，玩家在提出申请后就可以跟其他提出申请的玩家进行比武。比武分死亡竞赛和王者争霸两种模式，玩家在比武场内参加战斗是不能喝药水和使用某些道具的。其他的玩家可以在比武场内观看比赛，并且可以通过NPC来实现胜负竞猜，竞猜正确的还会获得一定奖励。

悬赏追杀：如果玩家想在不获得PK值







的前提下杀死另一个玩家的话，可以通过悬赏追杀的方式来等待其它玩家帮忙，发布追杀悬赏是匿名的。成功完成悬赏任务的玩家可以得到发布该悬赏的玩家提供的金钱。游戏中有相应的打探系统，可以得到被追杀玩家的相关信息。

人际关系：在游戏中玩家之间的关系可分为好友、夫妻等。好友就不用多说了，只有玩家双方愿意就可以成为好友。而夫妻关系则需要特定的状态才可以实现：玩家必须双方自愿的是未婚一男一女；婚姻双方需要在特定的NPC处举行婚礼才可以正式的结婚。在结婚后，夫妻双方是可以享受很多特殊待遇的，比如双方可以一起做专门的夫妻任务来获得奖励。当然，夫妻双方感情不和，也是可以离婚的，不过离婚也需要做相应的任务才可以。

打造镶嵌：玩家可以通过合成盒来合成新装备或者优化当前，在合成盒内放入满足合成方子的材料与道具后就可以进行装备的合成或优化了，而且合成后的新装备会有一定几率带有特殊属性，合成装备也有一定失败的几率。优化失败的装备，装备的属性会降低；玩家也可以往带有镶嵌位置的装备上镶嵌宝石，镶嵌过宝石的装备将根据宝石种类的不同增加或增强相应的属性。

交易市场：在游戏的几大主城市中，设有市场接引人，通过他们玩家可以进入一个独立的交易大厅，这里有标准的摊位，供那些喜欢摆摊的玩家租用，同时可以在摊位上做各种动作，或吆喝着，招揽生意。这个设定使游戏中的环境，被大大改善了，玩家们不用再象以前那样，简陋的席地而坐，堵塞交通了。而喜欢逛市场的玩家，也有了更好的去处。这个独立的交易市场，将大大促进游戏中的道具和资金的流通，玩家们也终于真正体会到了一个具有中国特色的集市的感觉。

国家系统：游戏中的国家分两种，一种是历史国家，另一种是帮派国家。历史国家是指三国时期的三个著名国家魏、吴、蜀，玩家在达到一定条件后可以担任这些国家著名城市的城主（相当于太守）来管理这些城市；帮派国家是指玩家在达到一定条件后，就可以建立自己的国家，并且来管理它。

作为一款网络游戏，能不能给玩家留下深刻的印象，除了看游戏的一些基本因素外，特色系统也是必不可少的一个环节。《傲世 Online》在这一点上做的还是不错的，诸多游戏特色给笔者留下了深刻印象。特别是比武系统，玩家可以在比武场跟别人进行较量，看看谁才是真正的天下第一，体验一下单挑获胜后兴奋的心情；打造镶嵌系统，更是让游戏的多样性得到了体现，《傲世 Online》中的武器装备是十分丰富的，光武器的种类就有十多种，如此之多的装备，再加上打造镶嵌出来的装备带有的不同的特殊属性，使得游戏的装备又得到了极大的丰富；国家系统的存在，让玩家着实可以过一把管理城市的瘾，看着自己所管理的城市一天一天的强大，或者在国家的战争中将别的国家与帮派打的落花流水，相信玩家心里一定有一种说不出的成就感吧。



不难看出，《傲世 Online》在一定程度上吸收了许多同类网络游戏的优点，并对游戏本身进行了创新。《魔兽世界》的诸多新颖设计理念，为网络游戏制作者们带来了更开阔的思路和更多的借鉴，而《傲世 Online》则让我们欣喜的看到了具有中国特色的新颖理念，一样不输给西方的经典大作，这是中国网络游戏发展的一个亮点，同时也是值得鼓励的，相信随着游戏不断更新和提高，《傲世 Online》定会成为国产网络游戏的上流佳作，并且成为领军人物。希望目标软件可以再接再厉，将《傲世 Online》做得更好。■

侠客漫山遍野的时代，已经悄然过去，取而代之的是那晚归的王者——刺客。以下，我就为大家全方位的介绍王者刺客成长的一些心得体会。首先我们先了解一下刺客属性：

初始值：攻击8-12，每升1级提高4-8点；防御0，每升1级提高1-3点；生命260，每升1级提高55-75点；精气300，每升1级提高16-24点。

根据属性来看，刺客主要强在天赋属性敏捷和升级所加的生命、精气，而因为选金属性的职业太多，木属性不实用可以排除，所以强烈建议选修火或水，副修则反之。



刺客全攻略

快速练级流程

刺客出生地建议选择临江村，经笔者测试，相同情况下，完成"临江村到下蔡任务"比"东冉村到清丰任务"快了30分钟左右。做完新手任务要去找临江村的包打听，回答他的一些问题可以得到400金币，初期的钱十分重要。不要耽搁，直接跑到下蔡，找中年男子接妻妾相争的任务，在村里跑跑路就可以直接得几百点经验，一般能升到5级。切记在这能买30元一个的加速度药，无论是什么职业都比较有用而且都买的起，并且提高的效果很明显。一直做任务，选择国家的时候可以看自己的喜欢选择，建议到10级再离开下蔡直接去洛阳修习五行。这里重点强调下，除了土属性，其余的都可以选。因为刺客的防御本来就低，修土也只能勉强提高点防御，根本不济事。

10多级的时候可以在寿春或临淄附近练级，接相关的任务，可以大幅度的提高练级速度，并且现在有双倍悬赏和升级奖励，可千万别忘记了。10～19在任务经验和平常打怪的经验下很快的度过，这期间建议不要做装备，效果不好还浪费时间浪费钱，反正一会时间就升了。19的时候可以选择穿专用属性的蓝套或者还是穿商店装到22再换白虎套或绿专套。

这里我们顺便说说改版后怎么打造。合成的装备爆属性只跟所用材料有关，五行的相生相克在这表现得相当明显，比如打造件衣服，需要5个材料。如果全部用同一种材料，那么有30%的机会爆出这种衣服的特有属性，如果加上一个相生材料，则有50%爆出主要材料的独有属性，还有10%的机会爆出相生材料的属性，加上2个相生材料的话，就会有70%爆出主属性，还有20%的机会得到相生材料的属性。而用相克材料的话，就会减去10%得到主属性的机会，而且就算得到主属性也容易减半，但也多了10%获得相克材料的属性，多2个也是相应递加而已。不过要牢记主属性材料必须保证在50%以上，不包括50%。





在升到快20级的时候，建议做一套红虎蛟，可以不用虎蛟的特材，全部选用蜥蜴和鳄鱼特材来合成，属性好得让人头晕，在点化以后全部都是5个以上的属性，不但加生命还加了精气。至于武器的选择上，建议合成一把红蜥蜴弓，我用红豪猪特材合成，冰冻攻击4点，背攻6，点化后又加了攻击力7点，并且回蓝1点，足足让我开心了好半天。部分朋友或许会问，为什么不做一把虎蛟弓，反而做了一把水弓，这也是有原因的，因为我下一个练级地点，正是楚国的玄天台，而这里最多的就是金系的朱厌和火系的善翼，做一把木弓无疑是不够明智的。而且选择这个地方作为练级点，一是怪物很多，有大怪，二就是打到的材料价格高，销路好，这样将来就不发愁缺钱的。

现在练级的地点很多，主要可选择在巨鹿杀21级的老虎，因为刺客的攻击低，所以相对来说杀单血的怪物比杀双血的怪所得的单位时间经验要高，强烈推荐在巨鹿练到24再换到灵寿去杀兵，都是单血怪。怪死得多了，钱也自然就多了，先为了学技能攒钱。在这

目标、统一强强携手《天骄Ⅱ》劲爽绿色体验夏日游戏新感觉

2005年7月1日，目标软件在北京宣布将同统一企业建立战略伙伴关系，双方将在品牌、市场、渠道等多方位携手，整合各自资源，发挥强强携手优势，共同启动暑期推广攻略。据悉，此次双方合作的产品分别是目标软件近期力作《天骄Ⅱ》与统一企业新劲饮料品牌"茶里王"。这也是双方携手合作的第一波攻势，今后将会在全国范围内开展更多、更深层次的推广合作，为中国消费者带来"劲爽绿色"体验。

在品牌合作方面，目标软件的《天骄Ⅱ》在推广期间的所有海报、单页等产品资料上印上统一茶里王logo，《天骄Ⅱ》客户端中将加入"统一广告片"；统一也将会在其强档广播节目FM97.4北京音乐台的"统一心情世界"及其电视广告中添加目标《天骄Ⅱ》相关内容。

今夏网络游戏同快速消费品的异业合作一波接着一波，先有可口可乐与《魔兽世界》、百事可乐与《梦幻国度》的合作，后有统一与《天骄Ⅱ》的，这些成功案例，也将给更多游戏厂商及消费品商带来更多参考，相信此方面的尝试将会越来越多。



段期间有穿专用装的条件就换专用装，没的话就用老虎套凑和着。

25级以后去梗阳杀26级朱彦，练到28级。想办法用朱彦材料换善意材料回来，所有的材料换完能够得到一套28级红色善意装（换不回来你就买，这套装备是拼了命也要得）。28级穿红善意去魏军大营杀马，刷到32级，去作副修（这个时候做副修的原因是30级的时候你未必找得到同伴，所以按自己独立完成计划，副修的属性无可非议，就是水）。32级去九江杀霹雳兽（虽然单血怪，但也不慢）到33级，此时可以买一套红色老虎装备穿上。33级去巩艺杀霹雳兽，到34级，此时如果你有经济实力的话，你想办法收一套红色相顾的装备为好。34级去雁门杀33级朱彦，到38级。想办法用古代朱彦材料换古代善意材料回来。所有的材料换完能够得到一套42级红色善意装。38级去黑山村杀41级大嘴，杀至45级。45级去少室山杀46级马复杀到48级，48级去周室陵墓杀大嘴杀到50级。中间任务我实在懒得去一一解析应该什么时候做了，总之做任务的原则就是，遇强则回，遇多则回，任务只是在能够顺利做完的情况下的生活调剂品而已（除了前面特别强调的几个任务过程，是对初期升级有益处的）。

刺客练级要领

①全部组队为刺客，然后全部集合到一个刷怪多的地方做陷阱，然后由一个敏捷高防高的人引怪，只看到陷阱一阵爆炸，哈哈，经验滚滚来。

②组满5个人老实的打，因为现在是全地图分经验，所以当别人打双血神兽的时候，刺客老弟还是老老实实的打单血怪吧，分工合作，效率第一。

③如果以前玩的时候认识点朋友，别客气，“废物”利用下，或者嘴甜点，哈哈找人带吧。

其实说到这里，我想所有朋友的刺客已经在游戏中有了不俗的表现了，虽然还不至于呼风唤雨，但也是算是出类拔萃了。在游戏中寻觅的乐趣也将脱曾几何时整日与怪物的厮杀。

PK心得

经过实践证明，刺客的出现确实在游戏中悄悄地改变了侠客那不可动摇的地位，不过刺客也不是最完美的，只有不断的追寻和发现才能找到最适合的。以下我为大家介绍一下刺客PK方面的心得经验。

说到PK首先要从刺客的技能上看，五行的选择排列应为金→火→木→土→水，原因有以下几点：

先说整个人物属性的问题，刺客具有极强的攻击能力，而初期的防御力是0，金系刺客正是这种高攻击力的代表，并且在10级的时候就能学到一招很无敌的PK技能金锥箭，攻击力与其它属性的刺客相同，但将人打晕却是整个《天骄Ⅱ》中PK最无敌的招数，相反看其他几个属性的刺客技能，不管是冰冻、失明、中毒还是虚弱效果，都远不如打晕来得实在。同样的道理，金刺客30级的陷阱技能也能让敌人眩晕，这些招式说起来真是够可怕的。

火刺客为什么能位居第二呢，这与《天骄Ⅱ》近来对整个职业属性的调整是分不开的，由于金系的会心和眩晕能力降低，而土系的减伤能力基本体现不出来，唯有火系人物的闪避和命中却相对的加强，这无疑让火系刺客把自身速度快、闪避能力强的特点又做了进一步的加强，加上其在20级所学的技能飞火流星，能够连射三箭，无疑也是致命的。

很多人都知道，土系职业与生俱来有很高的防，所以练级、打怪都会占许多便宜，升级也比较快。但对刺客来说，土系的刺客却未必行得通。土系刺客在众多刺客职业中是最早出现群攻技能的（飞沙走石），但由于刺客天生的防低，加上血又少，这招腿群攻技能就很难起到它应有的作用，试想当你在一群怪物中扬腿飞踢，却不幸从半空中被击落，这是何等的悲哀啊，而与此相反的木系却因为血较多，而且还能学会一招加血的技能（枯木逢春），从很大程度上使自己的战斗能力得到了进一步的加强，所以木系刺客居于土刺客之前。

至于水刺客为什么最垃圾，我想这已经没什么讨论价值了，虽然水刺客会一招捆仙索，能让目标6秒内无法移动，但其低攻、低防、低血的毛病永远不会成为众多玩家的首选。

说到这里，还想告诉大家一个小秘密，金系刺客之所以受大家喜爱还有一个原因，就是因为最早可以使用匕首的职业，一招“图穷匕现”具有极高的攻击力。刺客虽然练级很恼火，难度比其他职业大些，但操作起来绝对会感觉很畅快，迅速的移动，敏捷的跳跃都会让你感觉如鱼游于水，鹰击长空，痛快伶俐。

相对的练级弱，刺客PK起来可是相当厉害的，对比其他职业，刺客用攻击换取了血量和敏捷，高速的移动加上可以增加10秒敏捷的技能，足以让其他职业无用武之地，基本上对上战士来说胜率达到70%，但对上巫师，就不怎么轻松，毕竟都是远程攻击。这只是在普通切磋不吃药的情况下统计的。在团队竞技中，高等级的刺客做为侦察和打游击战的高手必将发挥重要作用。

刺客职业的开放对《天骄Ⅱ》这款游戏可以说是一种完善，众所周知现在游戏中所开放的角色中只有侠客是属于纯近身作战的职业，很多时候在游戏中那些只能组队完成的任务有刺客的出现，可以缓解侠客的血牛地位，保障巫师和祭祀的安全。相信刺客在以后的游戏中会有不俗的表现。■





三年相伴，忆往昔峥嵘岁月；四台活动，望明天前程似锦。

2002 年 8 月，由网易公司完全依靠国人力量自主开发和运作的的精品 RPG 网络游戏《大话西游 II》正式投入商业运营；

精致而古色古香的中国画风，感人至深的剧情任务，丰富的内涵和良好的游戏性，以情为主的游戏内容——2003 年，《大话西游 II》异军突起，成为中国网游界最闪光的力作。

2004 年，连续两届荣获 Chinajoy 展会评选的“2004 年度中国深受玩家喜爱的十大网络游戏”奖项。

2005 年，注册用户超过 5800 万，同时在线人数已经超过 48.6 万的《大话西游 II》成功协力将网易公司铸就成为中国网游界第一艘白金旗舰。

2005 年 8 月，《大话西游 II》正式迈向他的“成人之礼”！

……

为庆贺《大话西游 II》喜迎成人礼，答谢所有大话玩家一直以来的支持和参与，网易准备了精彩的线上活动。首先从全面开放的最新资料片《大闹天宫》，到随之而来的火把节、七夕、中元，一系列节日活动将把《大话西游》三周年庆典推向高潮。在此特邀各路大话玩家共襄盛举！



周年献礼之成人礼纪念活动

在大话的世界里，皇天后土，日月山川。无尽的神秘和奥妙，悉在生物的灵动之间。这是一个孕育生命的神话。有这么一个小生灵，出世稀奇，它吸取了日精月华，天灵地气，在造化的世界里，应运而生。初出人世，它拜天地为父母，与万物为紧邻，并以所在的时空为名，故曰：大话西游 II。

光阴荏苒，岁月穿梭。经过人世风雨，它一路走来，渐渐到了弱冠之年。弱冠者，成年也。犹如十月结珠终脱母胎，成年同样是人生的一次重要洗礼。于是“大话西游 II”决定为自己行以庄严的冠礼，庄重地宣告自己的成长。

只见得它于东海里细细沐浴，在温泉中轻轻洗濯，整好衣冠，规规矩矩地向西天祷告，然而就在它准备向天地行以大礼之时，一阵无名风来，将其帽子吹走，向西寻不见踪影，向东难访得痕迹。“大话西游 II”暗里烦恼：没有帽子，冠礼如何行得？懊恼之际，展眉目间，忽看得人来人往，俱是豪杰；摩肩接踵，都是英雄。如此这般，它又不禁喜上眉梢，主意已于心中暗暗打定。

此时，你刚好路过……

活动时间：2005 年 8 月 15 日凌晨 0:00– 当晚 23:59

玩法流程：

1.找珊瑚海岛的 NPC“大话西游 II”领取活动任务。

2.依次寻找 5 个 NPC 以期帮“大话西游 II”找回蓝布帽子。

3.得到帽子后给“大话西游 II”助其完成冠礼，同时领取因为自己的善心而得到的奖励。

活动奖励：

该活动全天开放，每人只能做一次，做任务时不能组队。活动内容简单，任何玩家都可以做，而且没有战斗，玩家的人物角色、召唤兽、内丹以及法宝都会获得相应的经验奖励。活动重在参与，旨在回首自己与钟爱的游戏曾一起相伴的那些日子。

Popogame 泡泡游戏 向我开“泡”吧

——非常关系大征集

7 月，由网易公司精心打造的休闲游戏平台——泡泡游戏（popogame.163.com）火热上市。新颖的游戏方式、轻松的游戏风格、多元化的游戏特征，无论您是忙碌的都市白领，还是时尚的玩 Cool 一族，动员一切可以动员的人，向我开“泡”吧！

泡泡战场上，您是否也曾和老爸对战甚欢？您是否正与爱侣互较高低？您是否已经成为办公室里的泡泡高手？您是否在与更多现实生活中有“非常关系”的人共同享受泡泡游戏给您带来的快乐？请将你们的“非常关系”和在泡泡游戏中的有趣“非常故事”告诉我们，就有机会获得“泡泡游戏”限量纪念版时尚 MP3 一部。

“非常关系”申请表	
非常关系：（如，亲戚、同学、情侣、死党……总之别怕暴露隐私，大胆声明你与他/她最“非常”的亲密关系）	
您的资料	他/她的资料
真实姓名：（一定要真实喔！）	真实姓名：
昵称：（你与他/她之间最亲密的称呼……）	昵称：
性别：	性别：
年龄：	年龄：
学历：	学历：
职业：	职业：
联系电话：	联系电话：
E-mail:	E-mail:
您和他/她的非常故事：（请简要描述一下你们的泡泡游戏经历或简述一两件你们玩泡泡游戏的趣事）	

参与者请按照“申请表格样例”自行填写相关内容，并寄至本刊编辑部，或发送电子邮件到邮箱 reader@playgamer.com。来信或 E-mail 请注明：“非常关系大征集”。如有可能，请在来信中附带你与他 / 她的靓照合影一张。我们热切期待广大读者的积极参与。

本刊地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室

邮编：100036

周年献礼之七夕节活动

日月穿梭无数，转眼又是七夕。牛郎织女的幸福生活，被王母娘娘之金钗划下的银河生生隔断，每至这日喜鹊皆为之搭得鹊桥以助其相会。又逢七月七，现在只要找到喜鹊们，就可以让鹊桥搭起，让我们也来助天下情人一臂之力，愿爱长存人间。

活动时间：2005 年 8 月 11 日晚上 20:00-23:00，8 月 12 日 -14 日下午 14:00-17:00

玩法流程：

1.在 2 人组队的情况下找女儿村的月老领取任务。

2.在找到喜鹊后需要先给它吃情人果，然后回答问题。回答正确则会获得奖励，同时顺利进入找下一只喜鹊的任务；若回答错误则需要与之战斗，战斗成功了方可继续。

3.该活动 7 次一轮，在做完了 1 轮后就可以去找月老领取完成整轮任务的奖励。

活动奖励：

参与玩家的人物角色，召唤兽，内丹，法宝都会有一定的经验值奖励，同时在回答问题时会有系统随机的物品奖励，而完成一轮活动后还会有特殊奖励！活动特别推出超级守护神：义之金叶神——浪淘沙！想一睹其真面目，快来加入"周年献礼之七夕节活动"吧！

周年献礼之中元节活动

每年农历七月初一，阎罗君下令，打开鬼门关，放出一批无人奉祀的孤魂野鬼到阳间。当月的最后一天，重关鬼门之前，这批孤魂野鬼若仍没有得到世人的祭祀，则要在人间游魂一年，无法投胎。

玄奘想在农历鬼节之时举办一场超度法事，引度孤魂野鬼回归天父地母。故在这场法事期间，孤魂野鬼将纷纷现身，以完成自己生前没有了却的心愿。唐王得知玄奘此举后，大为钦佩。于是诏告天下，愿乐善好施之人在鬼节期间一起超度亡魂，帮助鬼魂达成心愿，借此来减轻心中的罪孽。

活动时间：2005 年 8 月 19 日 -2005 年 8 月 21 日，每日中午 14:00-17:00 及晚上 20:00-23:00 共两场。

玩法流程：

1.活动开始后到各种场景去寻找随机出现的孤魂野鬼。

2.孤魂野鬼分善恶两种，如果是遇见的善鬼，只需找到其所需物品给予即可；若是不巧遇到的是恶鬼，则要 3 人以上组队方可制服，当然玩家也可以一个人使用"天师令符"将其收服，"天师令符"可以由阎王殿内买通小鬼获得。

3.收服鬼魂后得到系统奖励。

活动奖励：

"周年献礼之中元节活动"除了带给玩家九转易筋丸、龙之骨、神兵、高级守护神、补天神石等珍贵奖励，更特别推出超级守护神：信之土叶神——范式之魂。想拥有他作为周年庆典的留念，从此陪伴您左右，开始全新的大话之旅吗？那就不要错过周年献礼之中元节活动哦！

周年献礼之第六资料片《大闹天宫》全解析

话说五百年前，孙悟空偷吃蟠桃、盗取金丹，"大闹天宫"更是美名传遍三界！玉皇大帝震怒之下，派遣托塔天王李靖率十万天兵前来花果山围剿，两大阵营的恶战一触即发。正在这时，遗落人间的绝世宝物"月光宝盒"，在吸收了月光能量之后，刹那间开启时空隧道，于是大批五百年后的英雄们加入到天庭和花果山的阵营中，双方的平衡由于这批后世英雄的加入发生了微妙的变化……而历史的车轮，也将因这批英雄的到来翻开新的篇章！

任务流程

触发任务所需道具：玄阴之珠。玄阴之珠保存期限为 14 天，超过 14 天后，该道具会自动消失。该道具在抓鬼任务、天庭任务、鬼王任务和修罗任务中有一定几率获得，每做完 1 轮（天庭任务为做完 1 次，即杀 4 个大怪各 1 次）后，队伍有一定几率得到该道具，随即分配给其中一个队员。

触发任务时间和方法：《大闹天宫》全面开放后，每周二晚上 19:00 至周三晚上 19:00 这段时间，玩家可以将该道具给紫霞仙子。如果在这段时间内收集到 200 颗珠子，则在周三晚上 20:00 启动月光宝盒，送玩家到 500 年前的大闹天宫场景。

任务分组规则：活动前 20 分钟（周三晚上 19:40）开始进场。可以组队。进场时分为天庭和花果山两组，系统根据 2 组的实力对比自动将该组分配给实力较弱的 1 组。在任务栏显示玩家的分组情况。在活动结束（23:00）后清空该任务。

进场说明：进入比武场后玩家按照组别被传送到各自的基地。在活动期间，屏蔽在该场景内的所有玩家的道具栏，并且新开一栏虚拟道具栏，在活动中购买的道具装备都会放在该道具栏中。该道具栏的装备可以装备，药品可以使用。在该任务中买的装备都有特殊标志。玩家退出游戏（离开或者掉线），或者活动结束后，自动清空所有虚拟物品栏的物品以及身上的所有有特殊标志的装备。在该场景禁止给与、交易。时间开始后，双方队伍跟传送人说话可以传送到主基地。每个人都有金币和奖励积分这两项数据。

金币：金币可以在活动中换取装备，放在玩家的虚拟道具栏。

积分：奖励积分在活动结束后可以换取奖励。

胜利条件：在规定时间内攻破对方的基地。如果时间到后双方基地都未破，则判定为平局。

为了公平起见，玩家进场时，不能使用原有的药品、装备，在进场后用活动专用的金币向装备商人、药品商人购买相关道具。活动中购买的所有道具将在活动结束后回收。

活动中玩家本身虽然得不到升级，但是装备的升级对于自身能力的影响却是非常大的。在活动中，通过玩家进行的升级任务，让装备得到升级，并且让己方所有的人能力增强，可以在短时间内体验到大幅度能力提升的乐趣。

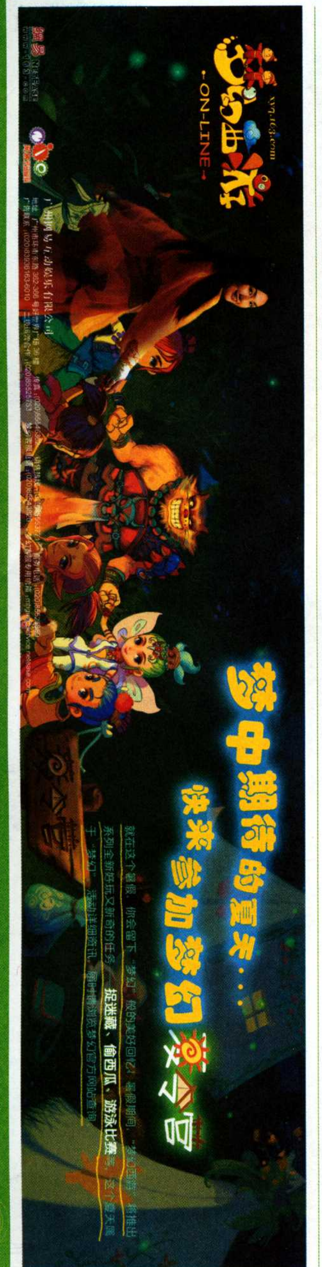
多样化的战术，任何一个玩家的活动都能对胜负产生重大影响。高级玩家可以冲锋陷阵、甚至挑战终极 BOSS——二郎神。低级玩家也不用气馁，修理、采矿、采药等任务对胜负也是至关重要的哦。有战略眼光的玩家甚至可以洞察全局，指挥己方进行战斗，或者全力防守，或者单点突破，或者多头并进，令对手防不胜防，甚至可以奇袭对手的生产基地，让对手顾此失彼，任何活动的成败都会一点一点地影响着整个战局。

首次在战场上加入后勤补给概念，为了让己方有足够的药可以持续作战，唯有以战养战，不断地胜利，不断地获得金币。金币除了买药还可以买高级装备，要用于何处，唯玩家根据时势，自行选择。

紧张激烈的军旗争夺战。军旗存在与否至关重要，因此为了抢夺军旗，高级玩家必将前赴后继，以求夺得军旗。

最新资料篇《大闹天宫》堪称《大话西游 II》的转型之作，首次全面开放超大型战场，同时也是最能体现玩家智慧、勇气和合作能力的玩法系统。该作预示着三周年庆之后的《大话西游 II》将进入一个成熟发展的全新时期，带给广大玩家更多精彩体验。■







西游一梦

文/翩翩

天幕,银河。

星辰以永恒的姿态在闪烁，星辰之上是九重天的最后一重。没有人能上九重天,因为凡间与天宫实在太远,太远。即使是星辰也无法仰望那高高在上的第九重天,它们只能静静的,以亘古不变的姿态俯视着凡间。

（一） 红尘劫

大唐,建邺城。

绿柳低垂小桥边,这一树一水一桥一城迎来送往不知多少人。自从孙悟空大闹天庭被压在五指山下开始,五百年就成为了仙界的一个时间刻度。劫,五百年一劫,成为每个神仙的命中注定。每个应劫而降的神仙都会出现在这里,然后再走向自己的宿命。

忘生桥上很是拥挤,神仙、妖怪、人统统挤到一起。找宠物仙子领了随从之后就各奔四方。

在天庭的时候何曾见过这等混乱的阵势,不禁乱了方寸。“走！”一个毛茸茸的爪子拉住我飞了起来,从几个人的头上踩了过去。脚下人声鼎沸,怒气冲天。这爪子的主人大笑起来,依然拽着我的手,死命的向东海湾跑去。身后,一队愤怒的追兵。

“哈哈哈”爪子的主人松开手,大笑起来“真痛快！把他们甩掉了。”我喘了口气,才看清楚原来是个狐妖,看来是有几分修为大概也是应五百年一劫而来的吧。只见她火红色的头发,眼如秋水,面似桃花,身后一条狐狸尾巴在风里摇曳。

“喂,你叫什么名字？是妖是仙？”

“我？我叫翩翩。是……”又顿一顿,还是老实的说了“是莲池中的一颗莲子。”

“莲子？”狐妖眉毛一挑,低声喃喃道：“没见过。莲子变的,大抵算是妖吧。见你眉目如画,一袭白衣,手挽白纱的样子,还道是仙呢。”回头,粲然一笑,“我是狐狸精,叫做桃夭夭。”

我浅笑,妖就是妖半句都不肯瞒在心里。她定然想不到那莲池是天庭的莲池。天池的莲婷婷玉立,不蔓不枝的开着,三百年方能成莲蓬,再两百年才出莲子。我从观音的皓腕滑落,她微笑,让我成为舞天姬,赐我冰肌玉骨,雪貌花容。

西天,佛开口,只说了一个字：劫。

于是,我应劫而来,入世。

（二） 秋风扇

前路无方向,后路无追兵。我二人坐下小憩,将宠物唤出来观赏。桃夭夭的黑皮老鼠,我的金毛猴子,在阳光和树荫下宛如孩童一般，竟似忘记了这一来为了——应劫。

正在我二人嘻笑之间，忽然一道白影闪过来,他喝道：“大胆妖孽,竟敢在此作祟！”左手一把揪住我的手,一脚踩住桃夭夭的尾巴,右手扇子轻摇。

桃夭夭大叫起来,却动弹不得,看来尾巴确实是狐狸的命脉。“呜呜,放开我吧。大仙,求求你高抬贵手,不！是贵脚。放了我吧。”哭得梨花带雨,饶是我看了也觉得心生怜爱。

“你们这两个妖怪！”他嗤笑一声,有几分好奇的问：“就凭你们怎么能大闹建邺城的？”

“我们只是踩了几个人的头而已。”我和桃夭夭异口同声。

他剑眉一扬,“哦？”

“呃,还有……”我刚想到补充的话,桃夭夭丢来一个凌厉的眼神,顺带一个粉拳打在我肩上。疼得我哎呀一声,说不下去。

“呵,小狐狸,少跟我耍心眼！”他手起扇落,拍在桃夭夭的嘴上,封了她言语的能力。转头,看了我片刻,“与妖勾结作乱？你这个小仙就不怕罚么,说还有什么？”

“插,插队而已。”我被他训得脸都红了,

“呵呵,踩人,插队。就这样？就这样把建邺弄得大乱？”他几许无奈,又觉得好笑。放开了我和桃夭夭。“你们跟我来。”

“去哪？”

“领罪。”他淡淡的说,然后一条捆仙绳绑了我和桃夭夭。

打扫,就是我和桃夭夭所领的罪。白天打扫他的住所,深夜打扫建邺城。他说在我们投师门之前,必须这样,是惩罚。所幸的是修炼到 10 级就可以投师门了,桃夭夭时常在深夜打扫的时候幻想以后的日子，她说“我要做个大妖怪。”

我笑,“我也想做个大神仙呢。”

“哼,还说呢。你是仙你都不告诉我,让我以为你是妖。”她嘴巴一嘟,撒起娇来。

我拍拍她毛茸茸的爪子,“好啦好啦。我来打扫当赔罪。”

夭夭一笑,梨涡一现,“那不如你再告诉我一些天庭的事情吧。观音长得漂亮吗？有没有你漂亮？……”我想说些天宫的事情给她听,却发现怎么也说不出来。泪像是断了线的珠子,顺着脸颊滴答的落下来。夭夭慌张起来,用她毛茸茸的手擦拭我的脸,温暖得好像莲蓬一样。我用手轻点她的额,她便睡去了,脱下披风给夭夭盖好,我轻轻的说：“夭夭,你知道么？罚我们的白衣人是天宫首席弟子,柳风。我见过他,真的。”

那一天他一袭白衣,一把秋风扇,儒雅风流。他的手抚过一朵莲的脸,于是,那莲娇艳成绝色。刹那芳华,随后天谴,莲萎去。终不忘对他的深情,于是,莲子有心。正是因为莲子有心,所以佛曰劫。

（三） 苦莲心

投师门的那一天很快就来了。

夭夭和我各背一个小包袱上了路，柳风亲自把我们送到门派传送员面前,他说怕我们两个又惹麻烦。折扇一摇，“你们两个如若来个大闹长安可不得了。”

夭夭嘴快，“这是送佛送到西吗？”

柳风扇子一拢,面色一正：“这是押解。”夭夭和我笑成一团,离别的悲伤顿一扫而空。夭夭几乎是一路小跑,奔向了自己的大妖怪生活,盘丝洞是她的目的地。我有些不舍,最后还是只能看着他笑了笑,弯腰福了一福。柳风微微叹了一下,抱拳供手还礼,送我上了去龙宫的路。

他那一声叹息像是烙在我心里,顿时一疼。我忽感觉到他的心跳。莲子的心,不是苦的么？

柳风曾私下对我说，你天资聪颖如果入得天宫必然是可塑之材。我摇头,回答他我要去龙宫。一个在天上,一个在水底,应是再没瓜葛。那莲已经逝去,却为何要留着心和情给我？无端端的要我应劫,要我心苦,要我堕入红尘,情之痛比割肉剜骨更伤。此念一生,心魔困己,妖性大增。

龙宫是清净之地,潜心修行。所有门派之中,龙宫的法术最为强大。龙腾与龙卷雨击这两招是威力无穷。老龙王是个慈祥的老人,时常喝得醉醺醺的,然后交给我们一些琐碎的小差事。比如送送信、买买东西、巡逻。在他醒来以后交上任务,他经常会给些丰富的奖励,有时候也会拉上弟子陪他喝几杯。然后再继续醉生梦死。

我最喜欢的是送信任务，因为信是所有东西里最轻的。一次我送信的时候约见了夭夭，她正在长安的一棵石柱后偷看她师父的信。我跑过去，踩了她的尾巴，嗤嗤的笑。她怒气冲冲的回过头来差点咬我一口。然后，我们两个人换了个地方，在另外一个石柱后面偷偷的一起偷看了老龙王的信。本来我死活不同意，夭夭咯吱我，然后取笑："老龙王给小怜香写信，一定是有暧昧关系。哼，你护短！"我一急，就抽出了信来。原来是询问小怜香什么地方的胭脂水粉最好，言辞甚是清明，哪里有半分的私情？我装好信，轻打夭夭的头。"你这个坏狐狸，看到了吧？哎，把我也给带坏了。告诉你吧，老龙王的幺女要出嫁啦，大抵是为女儿选嫁妆呢。"

"什么是嫁妆？"夭夭瞪着眼睛问，惹得路人侧目。我脸一红，拉了夭夭便跑。

送信到了留香阁，老鸨眼睛盯着我滴溜溜的转，最后非要了我一些银子才肯让我见到小怜香。果然是传说中的名妓，未语笑三分，酥了人的骨头，交际应酬也甚是了得。并未因我是一个送信的而轻怠，也许她的一双眼看人看仙看妖都已看到骨里去了，对应之姿得心应手。大抵做人的话，势利些是没有错的吧。我出门的时候偷笑，暗想，今日穿了华服而来果然没错。喝罢她的待客茶，她细细的附在我耳边告诉我："长安华锦斋的胭脂水粉是最好的。"

出了门看见夭夭斜斜的依在一棵树上等我，见我出来丢过来一个桃子。我笑笑，一手拿着桃子，一手拉了夭夭的爪子直奔华锦斋。买了两盒玫瑰胭脂，送了一盒给夭夭，另一盒留给自己。星子瓷的青花盒子里盛了艳艳的胭脂，好一番风情。喜得夭夭媚眼如丝，大喊："翩翩送我嫁妆啦！"

离别处，夭夭用爪子拉住我的手说，"翩翩，今天的胭脂我们一人一盒，以后我们就是脂粉姐妹了！一生一世的姐妹，生生世世的姐妹哦！"乍见夭夭如此正经的说一件事情，我一惊，又一喜。夭夭那甜腻腻的声音仿佛渗进我心里。佛啊，这莲心虽苦清，却也有甜的时候么？

老龙王嫁女儿，吹吹打打的送出了龙宫。明明是喜事，次日却见他酒后老泪纵横。我心一凉，人是人他妈生的，妖是妖他妈生的，我这颗莲子却是无父无母。纵然是说断却了一些尘缘，天生落得修仙资质，却怎堪孤寂之悲凉。忽的摸到那盒胭脂，想起了夭夭，又觉得心中温暖。用银簪挑起一点胭脂，在手心化开，匀在面上，对着镜子笑起来。

等老龙王酒醒，我禀上一帖，自荐去长安送镖。老龙王沉吟了一下："去吧。只是你个女儿家在外要多加小心。总之，情况不对就马上水遁回来。"

拜别老龙王的时候，忽然觉得心中一悲，仿若离别了亲人。原来这情是随着时间而存在的，那么，我心中原本就有的苦情呢？那不过是一朵莲刹那凋谢的芳华，为什么苦的是莲心？她的因，我的果。天理是如此循环的么？我想不明白，或许，这本来就不需要我明白。天地之间只有宿命明白这一切，而我们不过是一颗又一颗的棋子，举手无回。

（四） 心结，心劫

长安，还是一如既往的繁华。

送镖之后的空闲时间，我和夭夭喜欢在商贩繁杂的货物中流连。

这天我们一起逛街，看得眼花缭乱，直到有人轻拍我的肩我才回过神来。以为是夭夭，顺口问："夭夭，看！那个凤凰漂亮吧？真是喜欢，以后也要带一个这样的随从出门才好。"

"翩翩，是我。"我一惊，回头，果然是柳风。"喜欢凤凰么？改明儿师兄给你抓一个来。"

"我是龙宫的……"

"哈哈，龙宫的小仙。从天上到龙宫去的小仙，既然是从天上去的，怎么不可叫你师妹？"秋扇一摇，好一派风流，看得我痴了。只觉得有火在心尖跳动，已经分不清是自己的感情还是那莲遗下的残情，心有千千结。正是：一纸折扇，荡平天下事，一缕秋风，吹尽凡尘心。

"翩翩！"夭夭大声的喊我。我一回头，不知何时她已站在我们身后。杏眼圆瞪，走到我面前将冰糖葫芦塞到我手里，暗地里踹我一脚。我闷哼一声，站不稳，向后倾去。柳风伸手扶我，却在半路被夭夭一把抱住，我重重的摔下去。手上的玉镯在青石路上摔成几瓣，声音清脆，我的心也摔碎。把手伸向夭夭，她用力一把将我拉起来，力道过大，摔到了旁人身上。

"妈的，走路不长眼！没看见大爷我正在买东西吗？碎了谁来赔？"那人高声的骂了起来。扯住我的手，一把拉到面前，狠狠的眼神却猛然一愣。

柳风喝道："放开她！这里容不得你这蛤蟆精猖狂。"夭夭也握紧利爪，一脸怒气的看着抓住我扯来扯去的妖怪。我眼底一温，原来，夭夭还是在乎我这个姐妹的。

"呵，你吓唬谁啊？我就不放。大爷我看上她了，怎么着？想跟我做情敌呀？"蛤蟆精叫起来。

夭夭一撇嘴，"切，我风哥哥才不会跟你一个欣赏水准呢！"我面色一变，愣得不知道挣脱不知道躲。何时开始夭夭如此恨我，从刚才么？

柳风皱眉，折扇一拍，封了夭夭的嘴，她龇牙，瞬间冲了过来。我只觉得脸上一热，抬手一摸，竟然是血！那五道爪痕分明就是夭夭的勾魂爪所伤。这就是带给我温暖的姐妹桃夭夭么？是那个用毛茸茸的爪子拉着我一起闯祸的桃夭夭么？泪珠不知道从哪里涌出来，好似擦也擦不尽。

恍惚间听见夭夭尖利的笑声："哈哈哈哈哈，有种牡丹最漂亮，名字就叫'抓破美人脸'。翩翩，你今日的胭脂妆容怎比得上这个破脸妆来得漂亮！"她桀笑，随后苍凉的逃亡。

"别追！"我喊，然后在最后的微笑里昏厥。手触到随身带着的星子青胭脂盒恍似回到了和夭夭一起逃亡的那天，我们拉着手一起奔跑，嬉闹，直至遇见柳风……

佛说，菩提本无树，明镜亦非台。

梦中一莲开放，凋谢。下一季，再开。只是花若离枝再开已经不是那一朵。我终于解脱，其实莲心已经随莲而逝。我的心始终是我的，只是心魔而已，耿耿于怀。

佛说，本来无一物，何处惹尘埃？

有一种莲子叫通心莲。当我醒来，忘记夭夭、柳风、师父老龙王的时候，我想我身上再不会惹尘世。我仅仅是一颗莲子，从观音的皓腕滑落，走进已经注定的轮回，然后再回到她的手中。

后记：

一切不过是西游里的一个梦罢了，写给《梦幻西游》和所有在西游中所有梦着，爱着的人。登出游戏就是西游一梦的终点，但我们知道总还会打开，然后，继续一个一个梦。游戏着，爱着，梦着，活着。■





精彩的《魔兽世界》征战！
清爽惊喜的"魔兽可乐"抽奖！
启用 WoW 战场系统后的体验亮点……

我们的"魔兽军规"

家游·九城 WoW 心得大征集

活动时间：

2005 年 8 月 1 日~9 月 1 日

活动方式：

通过本期家游杂志读者回函卡（可另附纸张撰稿），填写如下资料：

① 个人详细通信资料姓名、地址、邮编、电话等；

② 在 WoW 中的角色名称和所在游戏区、服务器；

③ 你在 WoW 中关于 PvP 及战场系统的经验、心得、感悟，文章长短不限，亦可结合图片表述，但文字主题应尽量独立单一，若有较多内容可通过拆分为多个主题和多篇文章的形式来表达。

注：参与读者亦可通过电子邮件将上述资料发至活动专设邮箱 wow@playgamer.com，请注明"我们的魔兽军规征集活动"中文邮件标题，否则无效。

活动截止时间以发信邮戳或电子邮件发送日期为准，将在所有回函中结合择优筛选与随机抽取的方式产生获奖读者，周边奖品将由编辑部邮寄给中奖读者。

优秀玩家来稿将陆续刊登在《家游》杂志上。

奖项设置：

《魔兽世界》主题 T 恤 5 件
《魔兽世界》主题挂坠 5 件
《魔兽世界》主题徽章套装 5 套
《魔兽世界》签名版珍藏海报 7 张
《魔兽世界》主题抱枕 5 个
《魔兽世界》Q 版橡胶制形象手机链 5 个

魔兽周边产品详情请请参考官方网站
www.wowchina.com/merchandise/catlog1.htm

《魔兽世界》更新了战场系统和玩家对玩家（PvP）系统后，极大的激励了玩家参与并体验激励豪迈的战斗而不是简单的欲望屠杀。

PvP 系统蕴涵了全新的荣誉系统和奖励。杀死相似等级的敌对阵营玩家，或杀死相近等级、攻击性的、且激活 PvP 功能的非玩家角色（NPC），即可获得荣誉击杀。累积一周内的荣誉击杀总数，获得荣誉分数，并对应某一荣誉等级。荣誉等级则意味着头衔和物质奖励，以及最终的官员身份和其他额外奖励。

战场系统的战歌峡谷与奥特兰克山谷同时开放，无论是 40 人对 40 人的奥特兰克山谷大战场，还是 10 人对 10 人的战歌峡谷小战场，能决定胜负的，已不是级别与装备的差别了。团队间战略的部署、战术的运用、职业的搭配、小队的配合、个人的技术，都成为是否能夺取一个战略要地的重要因素，往往局部的得失会成为反败为胜的跳板。

针对这些新的设定和规则，作为 WoW 玩家的你一定有话想说，把你的经验心得写下来发给我们，我们将选取优秀的稿件刊登在杂志上。同时，大家还有机会获得超酷《魔兽世界》主题周边的奖励！



《魔兽世界》主题 T 恤

《魔兽世界》主题徽章套装

《魔兽世界》Q 版橡胶制形象手机链

《魔兽世界》主题挂坠

《魔兽世界》签名版珍藏海报


奥妮克希亚的头颅被挂上了暴风城的城门

2005年6月26日，继中文版《魔兽世界》全面公开测试之日起短短2个月，距正式商业化运营打开45级上限起短短20天，40名图拉扬的屠龙勇士，在经历了前后3天的不懈努力，和10次尝试之后，创造了中国《魔兽世界》史上第一个里程碑式的胜利奇迹——黑龙公主首度击杀成功！

创造这个奇迹的公会，是先前10人45级Raid成功失落神庙Boss绿龙、120人Raid成功蓝龙艾苏雷格斯的老牌公会“星辰”（Stars）。良好的组织纪律，完备的DKP奖励系统，是他们成功的关键。让我们赶快来看看他们究竟是如何完成这个历史创举的吧！

魔兽世界
99 条 军 规 PART4

No.18 奇巧任务类

一个高难度的副本任务该如何应对？一个强大的团队该如何指挥？让我们透过国内首度击杀黑龙公主的Stars公会Raid经历，来窥探《魔兽世界》的超级挑战之旅。

黑龙是如何倒下的
——记stars工会首毙黑龙公主

当联盟的英雄温德索尔元帅倒在了奥妮克希亚（Onyxia）的火球下，你有没有觉得义愤填膺？复仇的怒火是否充斥在你心中？你想不想把奥妮克希亚的头颅挂在暴风城的城门头，让人们看看这就是为祸联盟的家伙的下场?！那么就来吧，让我们看看要怎样才能打败似乎不可一世的奥妮克希亚。


1个守卫也会让整个40人团队不得不小心应对

进入奥妮克希亚的洞穴，我们先要对付的是4个奥妮克希亚的守卫，对于一个40人的团队来说这很简单，不过也要注意守卫的“区域伤害”（AE/AOE）很厉害，“主坦克”（MT）要在大部队前面一段距离拉住守卫，其余人就开火吧，不要“仇恨过度”（OT）把守卫引过来进了人堆就好。在轻松的依次解决了4个守卫后，我们就来到了奥妮克希亚的面前！开始攻击它的第一阶段奥妮克希亚这时候仍然很狂妄，它会说：


这就是黑龙公主奥妮克希亚

“真是幸运，通常为了寻找食物我需要走出洞穴。”

第一阶段奥妮克希亚会下面的几个技能：

①火焰吐息：锥形范围火焰伤害，任何在它面前的目标都会受到3500点左右的火焰伤害。

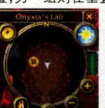
使用火焰防护药剂可以避免“布衣”（指只能穿布护具的法师、牧师、术士）被这个技能“秒杀”，不过火焰防护药剂在后面有更重要的作用，不应该浪费在这里。防止被这个技能打到的方法就是MT牢牢拉住龙头，并让龙头一直朝向正北。其余人员紧靠洞穴北半部分左右的墙壁。“团队指挥官”（RL）应随时注意MT的位置并及时通知他调整。这样就只有MT自己会被这个技能攻击到。

②击飞：范围击飞，可以把你击飞很远。解决办法同上，让MT背对墙壁，被击飞后弹回到龙的攻击范围，不至于让龙头变向，如果变了，MT就应该及时调整方向。

③龙翼攻击：范围晕击，可以晕击任何处于它身后的玩家几秒钟，并且造成不多的伤害（“布衣”一次是700~800点）。其实只有在龙尾附近的人才会受到攻击，解决办法是近战职业从龙两侧攻击，远程和加血职业依然是靠墙。

奇数组队伍去西北角

我们使用的Raid助手插件会自动把队伍分成二组，此时一组到地图所示的西北角亮点位置，另一组则在垂直对应另一边的东北角位置。



这一阶段要注意的就是MT拉住仇恨，牧师和其他加血职业保护好MT，“伤害输出”（DPS）职业控制好仇恨。为了控制仇恨，在奥妮克希亚的生命值（HP）100%、90%、80%、70%的时候，DPS职业休息，让MT单独打2~3分钟积累仇恨是必要的。这一阶段不会有龙崽刷新，可能有人被击飞到龙蛋巢中会刷新，但是我们只要紧靠北面，是不可能被击飞的，我们超过10次的尝试中没有一次除MT之外的其他人被击飞的。如果牧师足够的话，这一阶段留一个专门负责复活的牧师应该是个不错的选择，不过我们没有这么尝试过。因为这一阶段会有人因为OT、站位不好或MT被击飞后龙头位置变化而被烧死，而这一阶段龙的攻击并不是很厉害，3~4个牧师加上其他的加血职业就能很好的照顾MT。在65%生命值时奥妮克希亚将从北部向南走并且起飞。第二阶段开始，它会说：


黑龙起飞

“让我到空中把你们都烧死！”

这时候大家要做到的是就是散开！大部分不是DPS职业的跟着奥妮克希亚往南跑吧，保持你和周围任意一个人10人体位以上的距离，把中间的位置让给DPS职业，尤其是猎人，这一阶段我们不需要控制仇恨，只需要狠狠的打，越快把奥妮克希亚的HP打到40%越好，因为那样会降低“深呼吸”出现的概率。这一阶段奥妮克希亚的技能只有2个：

噬人火焰：奥妮克希亚在空中向数个目标发射火球，造成1500~2000点的火系伤害。

这点伤害死不了，让它打吧，这个技能总是间隔一段时间才发射一次，而且不一定打谁，被打到后赶紧用绷带，如果你是布衣，又连续在5秒内中了2火球挂了，那么只能说明2个问题：一是你的“人品”（RP）极差，二是你的装备需要改良了。

深呼吸：奥妮克希亚将会夸张的叫道：“奥妮克希亚开始深呼吸。”然后巨大的火柱瞬间从它大嘴中喷出。造成5000点以上的火焰伤害。

这个技能是致命的，它会令你的团队人员瞬间挂掉1半甚至2/3以上。不要试图躲开这个技能，因为主要的DPS猎人集中在地图中间的位置，只要出现深呼吸他们肯定逃不掉，以猎人的贫血，他们几乎一定活不下来。主要的DPS没了，那么Raid肯定就失败了。预防的方法就是Raid队员非常好的分散开，一个猎人RL应该及时在小地图上点出哪个点附近人员太多。Raid队员应该密切注意小地图和周围的人数及距离，如果太多或者太近，那么就及时跑开，不要等着别人跑……


致命一击

如果"深呼吸"还是不幸发生了，那么我们只要坦然面对，一看到奥妮克希亚喊话时，所有人赶紧喝下一瓶火焰防护药剂（强效的就更好），5秒内火柱就会从天而降。祈求上天保佑你不会挂掉吧！至于火柱从哪而来、往哪而去，你不要指望通过移动躲开了，因为根本来不及。

在奥妮克希亚飞到天上的同时，左右两边的龙蛋巢会开始刷小龙，Raid 中 7 组和 8 组负责守在龙蛋巢的附近控制它们，为了控制住他们，这两个组一般每组需要一个圣骑士（PAL）和 2 个法师(MAG)，牧师富裕的话也应该各安排一个，可以看下后面我们的 Raid 人员组队安排。

第二阶段的关键之一是分散开，其二是强大的火力，我们应该知道，奥妮克希亚下来得越早，出现深呼吸的概率就越小。当奥妮克希亚的 HP 下降到 40% 以下的时候（最低的一次是 36%，但肯定不会低于 35%）奥妮克希亚会降落，开始第三阶段的战斗。它会说：

"让我重新降落消灭你们！"

当看到这句话的时候，所有人立刻往北跑，不要攻击只要跑，一定要避免在南面被"恐惧"到龙蛋巢里面。在奥妮克希亚降落到地面的时候，第一次岩浆就会汹涌而出，这时候除了 MT 所有人应该都回到了第一阶段的位置。等待 MT 把奥妮克希亚拉回第一阶段的位置，不要试图攻击它，等待 MT 或者 RL 的攻击命令。

奥妮克希亚的攻击方法和第一阶段没区别，多的只有地板上的裂缝每 20~30 秒射出一次熔岩，"恐惧"所有裂缝附近的人，迫使他们穿过其他熔岩裂缝而造成 1500 点的伤害。

所有人紧靠墙壁并且远离岩缝吧，在估计岩浆要到来的时候，保持前后移动！在岩浆到来之前约 2 秒钟的时候大地会颤抖，这时候 MT 也要注意在自己的站位前后移动，我们已经多次强调这个动作，其原因是当你被"恐惧"的时候，如果你正保持前后移动，那么你被"恐惧"而失控的跑动方向也会在这个前后方向而不会到处乱跑，这对 MT 来说特别重要，因为他必须保持龙头的方向不会变化，假如他因"恐惧"而跑到其他队员人群中，就很容易导致黑龙掉转龙头！回到刚刚的论述，左右两边各有一个台子，如果你能跳上去就跳，在那里你几乎不会被惊吓得穿过岩缝。


首度击杀的"功臣号"Main Tank 据称 HP 接近 8000，武器、狂怒防护的天赋点分配为 5、14、32，旁边当然就是整个团队的丰厚战利品。

当奥妮克希亚的 HP 在 5%左右的时候，奥妮克希亚的 DPS 会显著提高，因此 Raid 成员中所有会治疗的都必须竭尽全力最快的治疗 MT。这一阶段的关键就是保证自己的存活，找好位置，多用前后移动，实际上紧靠墙的话就算被"恐惧"一般也只会顺着墙壁跑，这样跑的距离短，岩缝也少。

第三阶段一开始就喝下防护火焰药剂，少血就用绷带，不要想医疗职业有空照顾你。还有就是听从 MT 和 RL 的指挥，听到攻击指示再攻击，你要是 OT 了，死的绝非你自己！做到了这些，奥妮克希亚就只能等待死亡……

综上所述，一个经验丰富且装备精良的 MT 是重要的，几个经验丰富、大局观强的 RL 是必须的，一群医疗职业是必要的，强大的火力更是必不可少的。

多带些猎人吧，他们可以有效的减少战斗尤其是第二阶段战斗的时间。他们是插向奥妮克希亚心脏的尖刀。

多带些牧师吧，他们是 MT 和团队存活的保证，是战胜奥妮克希亚最强大的后勤部队。

多带些法师吧，他们是对付龙崽的关键，也是刺向奥妮克希亚的另一把尖刀。

带上适当的德鲁伊，他们的战复和不低的治疗能力，能使你的团队的生命力更强。

带上适当的术士吧，他们能给予牧师第二次的生命，从而挽救更多的生命，同时还有不可小窥的火力。

带上适当的圣骑士吧，他们的"增益魔法"（Buff）和医疗能力，对我们必不可少。

我们首度击杀奥妮克希亚的人员配置以及分组中，"副坦克"战士从战斗开始前就掉线，一直到战斗结束也没回来，我们实际上是 39 人干掉奥妮克希亚的，7 组和 8 组是专门控制龙崽的组。

总体上感觉"黑龙公主"的 Raid 难度仅相当于 EQ 中的"巨人国王"，所以有 EQ 经验的公会推它难度不大，只不过由于目前部落方面的"黑龙公主钥匙"任务存在 BUG，所以 Stars 联盟分会幸运的实现了"首度击杀"！■(图/Stars 文/战巫)



附：Raid 中部分职业参战人数下限

战士：可能只需要 3 个，MT 一个，左右小龙各一个。MT 死了，团队也活不成了，想转换 MT 几乎是不可能的。

盗贼：为了不浪费可能掉出的盗贼套装，带上一个吧。战斗熟练后及装备质量上来了，可以带不超过 6 个以加快 DPS 速度。

牧师：不要低于四个，这是后期的下限，目前的装备水平牧师要占人数的 20 才比较保险！

WoW 小词典

在《魔兽世界》中越来越多的出现各种古怪字符对白，想弄清楚它们的含义吗？让我们从本文中的神秘字符开始吧！

AE/AOE: Area Effect Damage，"区域伤害"可以伤害一个区域范围内一群目标的魔法或技能。

Buff，"增益"是指可施加在目标（通常指自己及其他玩家）身上的有益魔法，通常它可持续一段时间，并可增强目标相应的属性能力。

DKP: Dragon Killing Points，DKP 系统的目的是使公会的成员最大限度的进入多劳多得的公平消费环境。在公会 Raid 中依靠以前的积分来竟拍自己想要的掉落物品，出分最多的会员将得到该物品，同时将被扣除"消费"的积分。

DPS: Damage Per Second，"每秒伤害"是衡量一个职业能够造成的伤害量的关键指标，拥有较大的"每秒伤害"能力并具备一定持续力的职业如法师，通常也被称为"伤害输出"职业。

MT: Main Tank，"主坦克"是指能够承受很多伤害并制造大量仇恨牵制目标的近战角色，如战士。

OT: Over Taunt，"仇恨过度"指其他玩家对目标攻击或牧师对"主坦克"战士加血，造成的仇恨超过"主坦克"战士对目标造成的仇恨，而使目标脱离"主坦克"的牵制，转而攻击造成"仇恨过度"的其他玩家。

秒杀: Overkill，由于攻击强度在短时间内造成的伤害值超过目标的生命值，因而瞬间在或很短一段时间就将目标击毙的效果。

Raid，是指针对某一区域或者某一怪物发起的团队式袭击活动，通常这是个人或 5 人队伍无法完成的高难度战斗，而超过 5 人的队伍可转化为人数规模更大的"团队"（Raid）。很多公会通过设立 Raid 指挥官并制定严密和活动日程来进行此类高难度战斗。

RP: Ren Pin，"人品"这个代称来自它的拼音字头，不像原词那样具备强烈的褒贬之意，RP 通常代表对"运气"的影响，说 RP 差通常是揶揄对方应该"多做些善事积德"来转运。

RL: Raid Leader，团队指挥官是一个 Raid 有组织的进行高难度战斗的关键。



快乐西游之弓手练级篇

千盼万等，终于等到了《快乐西游》的四测，打开早早下载的客户端，拿出刚刚到手的封测账号，选择自己最喜欢的弓手，冲向《快乐西游》……

弓箭手在任何一个网络游戏中都属于不可或缺的远程攻击职业。在《快乐西游》中，住在月宫的嫦娥和灌江口的二郎真君杨戬就是梦想成为弓箭手的玩家们的授业师父。嫦娥为什么会成为弓箭手的师父呢？大抵上是跟她夫君有关系，要知道，如花似玉的嫦娥姐姐，其夫君可是天下第一神射手后羿，都说久病还成良医呢，跟着神射手后羿这么多年，嫦娥姐姐的射术自是非同泛泛。而灌江口小二郎杨戬，他的射术在《西游记》原著中就已经描写得淋漓尽致了。和孙悟空争斗变化时，二郎神用背上的弹弓轻易将孙悟空变化的花鸨打得现出原形。众所周知，二郎神的近战功夫也是一等一的，不知道担任弓手师父的他，会不会有出人意料的本领传给徒弟们呢？

刚进游戏，首先要做的就是熟悉一下所有NPC的坐标（以后做任务要用的），看着四周优美的环境、漂亮的人物以及可爱的怪物。感觉《快乐西游》真是个很不错的游戏。发了一番感慨后是不是要开始练级了呢？那就看看练级的路线和地点吧！



嫦娥　二郎神　蓬莱岛洞一　蓬莱岛七

长安城北四　不周山　高老庄　花果山

1~5级　在这个阶段基本没什么可打的怪，建议就在蓬莱岛洞一打，1级的绿草球、5级的蓝草球，还有8级的红草球。当然对于刚出生的1级小英雄还是打绿草球来得快些，虽然弓手的卡位完全可以打的死红草球，但是时间上要浪费很多，绝对没有打1级绿草球经验快。

5~10级　练级地点还是在洞一，不过选择的对象是蓝草球和红草球，个人认为8级再去杀红草球会比较快，5~8级就杀蓝草球吧，经验多多，速度快快。在洞一怪的刷新速度还是可以的，而且一次也刷得多，相对来说就节省了练级所需的时间。还有个选择，就是去蓬莱岛三去打9级怪头盔鸭，相对来说经验还是不错的，就是有点难度，推荐卡位打。或者去蓬莱岛五去打6级白猪和8级红猪，这些主动怪经验不少，刷新的速度也可以，而且是任务怪，还是不错的！升级速度都还可以。

10~15级　这里选择的地方就比较多了，长安的北四就是首选位置。12级迷路的哈巴狗，15级调皮的小松鼠，14级小羊，11级爱磨牙的小猫……拿着10级的弓和10级的箭，虽然买起来是有点贵，但攻击要比1级弓和1级箭高很多，对于急于冲级的玩家来说还是比较合适的，而且掉落的材料卖商店也比较值钱，基本上可与消耗持平。长安的北五也不错，相对来说怪物等级较高，但对天生越级打怪的弓手来说还是比较简单的，13级专说谎的小猫、14级小邋遢狗、16级斑斑羊，都是不错的练级对象，至于20级的小母猪和披风羊，还是不要去招惹的好，没有15级打它们很累，而且用的时间也比较长，对于练级速度来说是有一定的影响的。打小毛贼和小毛贼旁边的小狐狸也是不错的选择，对于弓手来说，只要是11~16级的怪，10级弓手完全可以拿来练级，不过卡位和好装备就不能少了，没有好的装备就没有好的攻击力，拖累了练级速度就不怎么爽了。

15~20级　这个级别的练级地点也很多，如果想连心相一起冲的话就还是北四杀怪吧，杀起来轻松，经验虽然不多，魂魄还是不少的。如果想快速的冲级，推荐去渔村村口，螃蟹、龙猫、大尾巴松鼠都是不错的选择，虽然等级不是很高，但是打起来快。短时间累计经验的速度要比打20级怪来得快，对于喜欢越级打怪的玩家，推荐去渔村南一去杀大金钳蟹和黄狼，经验虽然要多一点，但是安全和打怪的速度就相对来说要慢一点。至于20级以上的怪就不推荐了，经验多是多，但是没杀怪速度还是不行的。

21~25级　这个级别推荐打黄狼和呆呆狼，以及山贼、小贼与山贼首领，最好的地方在不周山东三的地图，刷新速度快呀，怪的等级也不是很高，东三的地图，刷新速度快呀，怪的等级也不是很高，杀起来又快又轻松。当然还有其他的地方，比如高老庄的南三出现的22级猪官、23级水晶猪以及27级的野蛮小豪猪，除了豪猪比较难打外，其他的还是可以的，就是刷新的速度有点慢。

25~30级　这个级别推荐去花果山五号地图打怪，黄蜂、野松鼠、漂亮的小猴和捣乱的猴子，都是不错的选择，经验不少，刷新的速度也可以，完全跟得上你的练级速度。而且掉落的装备也是很不错的，至于还有什么更好的练级地点就要靠自己来发掘了。反正笔者觉得这里的练级速度是最快的。

练级需要注意几点：

一、在练级期间，大家尽量不要去做任务，那是浪费时间又不讨好的事情，任务的奖励不好，浪费的时间却不少。（当然有几个任务是必须做的，比如绿草球的魂魄→灵石的传说→实战体验·疯兔传说）

二、跑练级点路上的怪尽量不要去打，等级低了经验少，高了又不一定打得过，总之还是浪费时间。

三、打怪掉落的东西最好全卖店去，对于弓手来说，箭的消耗是一笔天文数字般的巨款，没有一定的资金是没有办法练级的。（如果有不想卖的，或者以后做挂件要用到的，那就放仓库保存起来，身上尽量清空，为了更好的拣物。

四、打怪掉落的装备，有需要的留下，（如果朋友有需要的也留下吧，至于送还是卖就要看个人爱好了）不需要的或者和商店相比不是很好的装备就卖店换取金币买箭。

其实弓手的练级还是很简单的，超远的攻击距离，不错的攻击力，很好的卡位，造就了一个不平凡的弓手。但是弓手的箭的消耗也是一笔巨大的开销，所以有人对弓手做了一个评价：“一个用钱堆积起来的王者——弓手”。■

（文/零距离冷）

完美专区 Channel One

完美世界里的中国奇幻 东西方游戏文化的对决

现在流行一种战争，当然不是第三次世界大战，它是一种东方与西方的较量，简言之就是中国奇幻与西方魔法的争夺。现今的网络，就是流行时尚的指向标。而中国奇幻和西方魔幻的不休争斗，早已涵盖了整个网络。不但在文学流派上有清晰的分水岭，就连游戏行业也成了双方较量的战场，越来越多的人自觉或不自觉的被拉来，成为这场战争的中坚力量。

既然说到中国奇幻和西方魔幻，就不能不说一说两者在文学上的差异。

究竟何谓中国流的奇幻小说？关于这个问题的讨论，现在也可以算做一门显学。只要以此为题，必能引起一番大争论。老谋子有句名言：只有民族的，才是世界的。关于中国奇幻小说的定义，如今虽然仍旧是众说纷纭，唯一能够达成共识的是，中国流奇幻小说应该是有中国味道的。那什么才算是有中国味？做一个简单的类比，《龙枪传奇》没有中国味，而《射雕英雄传》有中国味，这是勿庸置疑的。没人会在漫步桃花岛的时候想起修肯森林的阴森，也不会有人掂着雷斯林的马济斯法杖耍一套打狗棒法。但究竟是什么因素，会令这两部作品产生截然不同的感受？当然不会仅仅是因为一个主角叫卡拉蒙·马哲理，一个主角叫郭靖；一个组织叫索蓝尼亚骑士团，一个组织叫全真教这么简单。如果只是靠名词的不同风格来彰显所谓的民族特色，那就会变得和网上流传的那个"奇幻金庸"一样诡异可笑。

所谓奇幻，就是指基于地域文化，而将人类想象力与现实生活融合在一起所产生出的虚拟幻想世界及其故事。这个定义不够严密，但是比起正统的奇幻定义，应该更接近中国奇幻作者与读者的感觉。因为不仅西方奇幻系列可以用这个定义来形容，即使是《封神演义》、《西游记》或者《三教搜神大全》、《山海经》这样的中国古典名著，甚至于《射雕英雄传》之类的武侠小说，也都可以算做奇幻之列。

其实中国式奇幻，古已有之，只不过大家习惯了西方奇幻的标准，觉得它们不象奇幻罢了。而所谓的中国味道，正是源自于这种差异。

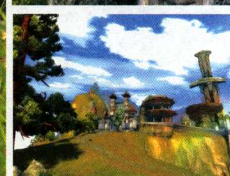
黑土与白云——东西方游戏差异的本源

从当今流行文化市场来看，奇幻因素无疑正逐渐走向大一统的王道地位。从《龙枪》系列到《冰风谷》，从《哈里·波特》到《魔戒》，书籍、万智牌、影视和游戏——欧美魔法及其世界观设定正从各个角度急速冲击着武侠故事和神怪传说构成的中国奇幻文化市场。就连网游行业也成了西方魔法的天堂，林林总总的西方网游或仿西方网游来势汹汹，令商家玩家皆有几分措手不及。然而，面对不怎么会念经的外来和尚，国产网游是将庞大的国内市场拱手相让，还是继续小心翼翼的守着自家门前的那一亩三分









世纪）的黑暗阴郁，"地下城"的气氛始终不那么明媚。著名的黑暗精灵的故乡魔索布莱恩位于不见天日的地底，而龙枪中的大法师之塔也一直在风雨交加的夜幕中巍然高耸。当兽人漆黑的脸，矮人脏兮兮的胡子成了西式奇幻中的典型代表时，也难怪同为东方文化的日本人要放弃 D&D 自己弄个 Sword World 规则。

这种文学上的差异体现在网络游戏中，不管是正宗西方魔幻游戏，还是韩式仿西方魔幻网游，整个游戏的总体画面总是让人不那么舒畅，灰暗的天空，深黑的大地，似乎总在渲染一种压抑与沉重。

地？如果你留意了最近的网游动态的话，相信你已经知道，近期推出的国产 3D 创世网游《完美世界》已经给了我们一个准确的答案。

在当前的文化融合背景下，网络游戏的内外之争，某种程度上也是东风西风的明争暗斗。武侠、三国、西游、水浒，这些中国玩家心目中的经典在今天已经明显呈现出了日薄西山的势头。而"泡菜"游戏的大量涌入，又无不让尝鲜之后的玩家倒尽胃口。这种情势下，在游戏内涵上施行"拿来主义"，发展国产奇幻网游，以新瓶新酒的形势推出有中国特色的游戏，正是市场与玩家双向融合的共同需求。但是，不属于"怪力乱神"的中国传统文化，又与之有着怎样的具体区别？且听笔者一一道来。

"古老相传，天地混沌亿万年，孕化出造物神盘古。他执利斧劈开天地，独居其中，无生无死，不破不灭，终于难耐永生的孤寂，自解全身，化作神灵万物，日月星辰……"

"在完成改造艾泽拉斯世界的工作之后，泰坦们动身继续在无尽的虚空中漫游。在离开之前，他们将神力赋予五条守护巨龙，让他们负责保卫艾泽拉斯世界的和平与秩序……

以上是东西方奇幻故事在世界观上的不同设定。中国的神话故事设定天地为金木水火土五行，并以此将世界分成了五个部分，默认的中心就是中国本身。在西方奇幻作品中则没有中心的概念，构成世界的四大元素风火水地也并不具备方向的代表而是象征着一种精神状态，比较被大家熟悉的四大精灵——火之伊夫利特、风之希尔夫、水之温蒂妮、地之诺姆的性格特征即代表着此类元素的精神特质。

现在国内最流行的几部西方奇幻经典：《魔戒之王》、《龙枪系列》和《黑暗精灵》等等，整个世界的设定都比较黑暗、阴森，似乎这已经成了整个西方魔法世界的规则。为了配合中世纪（D&D 的灵感正是来自于中古



反观中国的奇幻，葛洪的《神仙传》，托名东方朔的《稽神录》，干宝的《搜神记》，刘安的《淮南子》……还有宋太宗年间编撰的《太平广记》，成书 500 卷，辑集了 6970 多个故事。这些故事不仅情节精彩瑰丽，富于幻想，而且充满道儒与思辨，哲理与智慧。

做为中国本土 3D 创世奇幻网游的《完美世界》，在设定上也延续了中国本土风格。"诸神为自己的争斗导致毁天灭地的后果而震惊，他们必须为自己残存的信徒找到栖身之所，又不愿再面对这个破败的世界，于是决彻底放弃人界，倾众神之力，在人界与仙界之间重新开辟一个新的境地，创造一个全新的世界！依照众神的原旨，在那里，没有压迫和掠夺，没有暴力和犯罪，没有贪婪的占有欲，没有欺诈和妒忌，生灵拥有无尽的资源与无上的快乐。这是一个全新的，欣欣向荣的世界，人世间所有失去的美好，都会在这儿重现。"

如果说西式魔幻是一种厚重深沉的黑，好象深渊魔域的土，那么东方奇幻就是一种洒脱随意的白，好象羽嘉森林上的云。所以我们在游戏里张扬的是一种清亮的颜色，天地神的世界里具有着东方人习惯的天空的光芒。

做人要厚道——中国奇幻的招牌

中国传统神话中，正派一方往往有着严密甚至死板的等级制度，而且经常与主角站在一种既对立又统一的立场上。这在《西游记》等作品中能够有很深刻体会。其实这代表了一种民间的态度，相对于西方，中国的价值观建筑在儒学思想这个非神论思想基础上，因此对于神明的敬畏仅局限于自然神方面，所以在作品中的表现就是既希望人定胜天，又不得不做一定屈服。这种文学差异，在游戏里的体现，我们一样可以看的非常清楚。

"天上人间汇集了所有人世间曾经失落的美好，依照众神的智识：所有失落的东西都是最完美的。而留在人间的都是些在进化中灵力已经消亡殆尽的人类及其他物种，任其自生自灭，独自面对即将来临的灭顶之灾……面对大灾变后的残败景象，诸神在懊恼之余，决定彻底放弃人界，开始了雄心勃勃的创建'完美世界'的计划。他们的无上神识，不屑于再关注人界的变迁，然而很快，这个疏忽让他们付出了无法承受的代价。"被神抛弃的人族，在破败的人间重新建立了文明，发展速度让神惊诧不已。

在中国的奇幻小说里，英雄往往是与政治紧密联系到一起，并且深受其影响。即使英雄们特立独行、孤胆行侠，在情节发展之中，也不得不与各个政治势力之间发生关系，并且随政治的变动而修改其行为模式。中国历史的严密连续性，使得我们在构筑一个中国风味的奇幻世界时，几乎无法回避对于某一朝代的模仿——因为追溯到商朝，中国历史多是有案可查有据可考的——这与西方奇幻的基础时代精密程度是不可同日而语的。所以当西方的奇幻作家们自由地发挥想象力，在原本就很模糊的时代基础上尽情发挥的同时，中国式奇幻，却总要在历史的坐标条框上先找到自



己的位置。这也是为什么西方奇幻出产自由主义英雄，而东方奇幻里全是体制英雄或者反体制英雄——反正他们是与体制脱不了干系。

比起装饰用的西方奇幻政治描写，东方奇幻的政治背景甚至可以视做情节的逻辑骨干而存在，英雄的所有行动，都是围绕政治势力的演变而进行的。姜子牙的历程，就是围绕着商周革命以及截、阐教之争，令狐冲也是拼命想脱离江湖纷争，归隐山林——这其实也是政治对英雄的影响之一。值得注意的是，令狐冲与崔斯特虽然都有遁世隐居的事实，但前者并非否定整个江湖(他一直还是想回归华山派)，只是出于对江湖的淡然，而不是厌恶，是一种对政治的逃避。而崔斯特则是彻底地厌恶整个黑暗精灵一族，进而离家出走，这是对整个人生观的否定。这两者是有相当区别的。

即使是被誉为自由主义典范的《西游记》，虽则孙悟空一行四人的遭遇是典型的 RPG 冒险式，但在他们的背后，却有一个庞大的政治组织——玉皇大帝和如来佛祖。他归化以前，也是一个啸聚山林，公开与天庭扯旗对抗的花果山"独立分子"。这是不折不扣的政治行为，东方英雄多有此倾向，西方的英雄们，则只会在酒店里喝酒罢了，要么就是梦想统治世界啦封神啦之类，野心，不是政治目标。

"为了获得下界更多的信仰，以拥有更为强大的神力，众神开始在各自擅长的领域向下界展示神威。同时，他们有时也会亲自挑选了一些聪慧的生灵与之分享他们的神识，让他们洞悉天地造化的无上神旨，这些人又被称之为'修行者'。作为回报，修行者是众神最为坚定的追随者与下界信徒的召集人。"这就像《西游记》一样，典型的东方奇幻设定，在每个修行者背后都是一个强大的"政治集团"。

西方社会则不然，由于长期缺乏一个强大统一的中央集权政府，社会动荡不安，民众不光要被领主们控制，还要被更加强大的教会进行思想精神方面的控制。因此在西方奇幻作品中，王者与英雄往往是一体化的，一个英雄最常见的结局就是建国或者复国。而且"国家"的作用往往都是微弱的，经常一个英雄随便逛逛就是好几个国家，各个国家之间的区别很小，而且联系各个国家的往往就是拥有共同的信仰或者共同的创世传说等等。

这些文化环境造成的不同，在网游中体现尤其明显。西方奇幻题材的网络游戏，在其设定中无一例外的遵循着这个原则——英雄因为某种原因，离开了国家，最后因为邪恶力量的侵蚀，国家被灭亡了，英雄开始走上复国的道路，然后是大段大段的煽情，鼓动大陆上的勇士随英雄实现他的梦想。简单来说，在西方魔法设定里，政治因素更多是起点缀的作用而非推动情节的动因，对于英雄的行为没有强势的影响。崔斯特、卡拉蒙、雷斯林等英雄都是游离于政治之外，不受其影响的。举一个简单的例子，《龙枪传奇》里的"矮人门事件"，算是一起政治味道浓厚的军事行动，但这不过是雷斯林推动其阴谋的手段之一，换句话说，政治在这里，只是雷斯林的道具，是雷斯林促进了它，而不是他影响了雷斯林。所谓的编年史——最典型的例子就是阿斯特纽斯大人——所记载的也大多是英雄记略，而非一般意义上的史书。在这种情况下，西方的描写，可以相对的松散点，可以描写的战争多一些，中国的神话则是政治背景下，描写个人的相对多一点，例如《封神演义》看到最后得到的结论不是纣王被人民推倒，而是因为耍流氓被神教利用后抛弃的，可见在中国"做人要厚道"才是首位。

魔法与法术——魔法师和术士的天道之争

西方奇幻小说的魔法也有很多种，通常可以见到的是精灵魔法——利用召唤自然界中的精灵导致自然变化来达成效果；元素魔法——利用自然元素风火水地以及它们的组合等等实现现实效果的魔法；神圣魔法——正义一方用的就是神圣的祝福，而邪恶一方就是黑暗蛊惑的神力魔法。魔法的种类与效果都是是固定的，只不过规模以及威力会随着使用者法力的不同而变化。此外还有炼金术，但严格地说炼金术是类似于综合化学研究的学问，而不应该算是魔法。

中国神话里面的法术则比较"专用化"，闪电类魔法是雷公电母专用的，别人无权享有，而且中国法术五花八门什么怪招都有，没有一个统一的参数衡量，所以就会看到打遍天上无敌手的齐天大圣，到了地面上就一路被各种妖怪搞得一点脾气都没有。与西方魔法所不同的是，中国的法术是建立在"道"的追求和"气"的运用上。道就是一种大自然运转的基本规律和法则；气就是一种弥漫于人体和整个体外世界的东西。自然万物——包括风雨雷电，包括河流山川，包括鸟兽人神自觉或不自觉的通过"气"来按照"道"去作出种种事情来。每种事物有自己的道，这些道控制了各自的气的流转，一般情况下是无法跨事物进行气的控制的，但是如果你参悟了其他事物的道，就可以用自己的气去控制别的事物的气，使它能够在它的道的允许范围内按照你的意志进行运转，这就是所谓的法术。在东方，很多人是作为一种哲学的追求去探寻道的，在他们参悟了道之后，自然而然就能施展法术了，对于这些人，法术不过是他们追寻大道的副产品。当然，更多的人出于种种目的去刻意的学习法术，但是他们归根结底还是要去追寻道的本源，这就是当前网络文学中频繁出现的"修真者"。这个名词的诞生，本身就带有浓厚的中国色彩。《完美世界》则在综合了所有中国奇幻的优势之后，将法术和"道"引入到网游中，开创了一个新的天地。

东方的法术是顺应着天地的运行形势而发出的，术士只是牵引作用；而西方的魔法是改变元素本来的运行模式去达到魔法师想要的力量，是一种驱使元素的过程。两者相比较而言，中国的法术无疑高于西方的魔法。一个顺天道，讲究配合自然，一个逆天道，注重驱使，高下之分非常清楚。

侠、骑对抗——文化习惯造成的差异

西方文化中，成年人的童话是魔幻小说，相对应的，中文圈中成年人的童话是武侠小说。现在中国这一代奇幻爱好者，是看武侠小说长大的，中国悠久的武侠传统，不能不对他们的所创作的作品产生影响，连带的也对喜欢看奇幻的年轻人产生附加作用。其表现为作品中主角性格行为的武侠化。

Paladin 这个词，目前翻译为"游侠"，个人认为，还是翻译为"圣骑士"比较好，至少不会跟传统武侠中的侠客混淆。Paladin 的信条、行为，跟《史记·游侠列传》中那些快意恩仇一怒拔剑的古人，完全是南辕北辙。

不过话又说回来，我们在目前网络奇幻小说中看到的骑士，或者圣骑士，他们的行为，跟西方传统的骑士精神还真的没有多大相同之处。公正、牺牲、荣誉、卑谦等美德基本上没有被提到，有的只是中国武侠传统的好勇斗狠、行侠仗义。骑士是信仰精神恋爱的，而我们在



国产的作品中却看到，年轻的骑士们到处打架泡妞。除了职业是骑士外，大概没有多少地方像骑士；之所以职业是骑士，大概是因为作者觉得，全身披甲的骑士很威风，所以就让主角当骑士了。

跟其它文明不同，中国文明史上一直没有出现祭师这个阶层，君权一直牢牢地压制着神权。在这种文化氛围下成长的作者，确实是很难理解Paladin之类具有很浓厚宗教色彩的西方文化产物的。奇幻的武侠化，也在所难免，奇幻和武侠互相渗透，互相影响，也是目前网络奇幻的一个特点。

之所以说中国式奇幻受到武侠小说的影响，还有一个表现，就是作品中主角的身世。传统的武侠小说，经常有这样的情节：主角他出身贫寒，或者身负血海深仇，但是天赋极高，意志坚强，在得到一系列奇遇（比如遇到某位疯疯颠颠游戏人间的老前辈、吃了什么奇花异果、捡到什么武功秘籍之类）后，终于成为人人敬仰的大侠，名动天下，并抱得美人归（美人数量大于等于1），这个大概是一个被普遍使用的武侠公式了。在中国式奇幻中，一些情节的设定和发展明显的带有强烈的武侠痕迹。

对于广大青年来说，奇幻是他们业余时间的主要消遣方式。奇幻的影响比当年的武侠有过之而无不及，不管是在文学还是在虚拟网络社会，它的存在满足了当前青少年的潜在需求。而骨子里带有的民族自豪感，让他们在欣赏或者把玩西方魔幻的同时，渴望中国奇幻精品的问世。这点从国产3D创世奇幻网游《完美世界》的技术性封闭测试，就能窥一斑。《完美世界》封测还未开始，就得到众多奇幻玩家的追捧，在饱受西方或仿西方魔幻网游的折磨之后，终于可以有一款中国特色的奇幻网游了。

龙与蜥蜴——威猛之神和可怜的大爬虫

在中国奇幻和西方魔法的较量中，值得注意的是东西方共有的超级种族——龙族。中华民族的图腾就是龙，因而龙便成为最神圣具有智慧和力量的代表。我们在游览国内各种古迹的时候经常可以看到各种各样的龙，这些都是根据神话传说将龙神人性化衍生出来的不同龙子龙孙，它们的职责是守护人间，当然根据中国神话的习俗也会有一些脾气不好的龙是被强迫干活，而且有时候还会搞腐败贿赂、裙带关系之类的官僚作风，但总体而言它们属于正义力量的代表。

西方的龙一样具有人类无法想象的智慧与力量，但却并非是人类的伙伴，而是一种邪恶象征。如果说中国龙的外形是画蛇添足，那么西方龙的外形就是变种蜥蜴，西方龙外形与远古时代的恐龙相似，并且随本身风火水地属性的不同外形也有所不同，一般的奇幻设定中龙通常是栖息在火山中，它总是单独行动，口中喷着火焰，身上的鳞就算巨弩都射不穿。龙族拥有至高无上的力量，因此在它眼中低等种族之间的战争对它来说毫无意义，因为没有谁有胆子来惹它。所以在西方奇幻小说中大多数时候都是英雄们为了各种原因仪式隆重的去拜访它或者很不幸地碰上它。可惜龙的真正智商令人怀疑，因为不少自认为聪明的龙族就往往忘记了奇幻小说的主角的不死规则，而不幸变成了大量经验值给主人公们升级。

"龙是一种体温恒定的爬行动物。也就是说，它是热血动物，体温由机体内的器官控制。这个特性使它能适应广泛的生存环境，而且在一年之中不论日夜都可以活动，不像其他的爬行动物，因为需要日光保持体温而只能在夜间活动。龙通常有翼，而且为了减轻体重，骨骼中空。有一些龙，通常是幸存下来的古老种类，没有翼且有着粗短的腿。这些上古的幸存者通常非常聪明而且好斗，它们被归类为'深渊之虫'，而且面临着绝种。"我可以肯定，这段关于龙的介绍可以让绝大部分东方人瞠目结舌。除去形象上与马头、鹿角、蛇身、鱼鳞、鹰爪、鱼尾，"神龙见首不见尾"的四圣兽相去甚远不说，单是"爬行动物"四个字就足以让自诩为"龙的传人"的我们跌破眼镜。

这个时候你在游戏中看到西方魔法世界里造型怪异的龙，除了对其有点视觉效果感觉外，还会惊叹吗？

在《完美世界》中，登上祖龙城顶，看一下双龙戏珠，体验来在中国奇幻的龙之魅力。一种力量与稳重的调和、一种伟岸与安全融合，这样的感觉也许也只有龙的传人更能体会。

法器飞行和狮鹫——东方飞行的多样化和西方想象的缺失

人类很早就有遨游天空的梦想。当思维和智慧诞生的那一瞬间，人类的视野便离开了脚下的大地。茫茫天宇，日出日落，星月灿灿，那里到底是一个什么样的世界呢？这种神秘和敬畏一直伴随着人类古文明的发展史。于是，就有了许许多多美丽的神话和传说，有了漫游天宇，超越自然的诸多天神。

在对待飞行的问题上，东西方的差异非常巨大。就中国而言，古代的人们，为了生存，必须和大自然进行斗争。为了征服自然，必须利用人类的智慧发明和利用各式各样的工具。当看到天空中自由自在飞翔着的麻雀、燕子、老鹰等的时候，人们也一定渴望能像鸟儿一样长出一对翅膀，驰骋在辽阔的天空上。正如韩愈的诗句写道："我愿生两翅，扑逐出八荒。"

限于古代相当落后的生产力与科学技术水平，人们对飞翔只能局限于梦想寄托于神话和传说而矣。《嫦娥奔月》、《牛郎织女》、《西游记》等一批流传民间的神话故事，至今仍被津津乐道。演化到现在的奇幻小说，中国的飞行系统可以说是多种多样，太上老君的青牛，观音菩萨的莲花座，孙悟空的筋斗云，哪吒三太子的风火轮以及受武侠小说影响而产生的飞剑等等，在中国人眼里可以飞的东西简直是五花八门，每一种东西都能在中国奇幻中被踩在脚下，遨游天地之间。

相比中国奇幻飞行的多样化，西方在神话和魔幻中的飞行设定则比较匮乏。魔法师不能飞行，只能利用魔法阵进行跳跃穿梭。可以飞行的天使，是因为长了翅膀。除了被驯养的狮鹫可以载人飞行之外，其他的飞行设定极其普通。因此受西方对飞行想象缺失的影响，西方的魔幻网游，基本都是宣扬魔法和神，很少涉及到飞行。

中国本土的奇幻网络游戏基本都注重飞行系统或者是法器系统的设计，特别是在《完美世界》中，它的飞行设定汲取了中国本土奇幻的优秀之处。《完美世界》的真3D飞行系统一直是官方大力宣传的一大亮点，各位玩家也早已期盼已久。"飞行"在游戏里并不是一项贵族运动，只需要等级到达10级，并拥有飞行道具，即可进行飞行，这是任何一位玩家都能轻易做到的。对于玩家来说，可以充分享受中国化的奇幻乐趣，在飞行设定上不仅有翅膀、飞剑，还有风火轮、飞鳐等各种法器和飞行做骑。"飞行"作为全民运动，在《完美世界》迅速地普及开来。

可以说，某种程度上，欧美奇幻游戏的世界背景和种族设定大多来自于欧美顶级奇幻手册《龙于地下城》。因此，能够和《龙与地下城》的故事氛围重合的，也就具备了"奇幻"要素的成功基础。

其实笔者并没有去争论究竟哪种风格更加优秀，因为那样根本没有意义。黑的深邃凝重，白的灵动飘逸，本来便有截然不同的特色。天上人间，原就各有千秋。

只是在西式魔幻充斥市场，《龙枪》与《魔戒》等深色的包装占据视线，我们不得不费力记住诸如墨菲斯托之类复杂饶口的名字时，我们是不是也该好好想想本土文化在哪里？中国奇幻在哪里？也许《完美世界》中的一切设计理念，都会为我们传达这些内容，中国文化也是值得我们为之迷恋和骄傲的。■





"传奇百区"有奖问答及感言征集活动

《热血传奇》的运营已进入第四个年头，服务器也即将开满100大区。为庆祝《热血传奇》百区的开通，《家用电脑与游戏》特联合盛大网络举行此次"传奇百区"有奖问答及感言征集活动，欢迎大家踊跃参加。

活动奖励

我们将从回答正确的读者中间抽取50名，奖励《热血传奇》主题T恤衫一件。排名前50位优秀玩家感言的作者也将获得《热血传奇》主题T恤衫一件，我们还将从投稿中选出10条最优秀的感言，刊登在下期杂志上。

"传奇百区"有奖问答题

1.《热血传奇》第100区的名字是什么？
2.《热血传奇》最早是在何年何月开始公测的？
3."天下第一战"是在哪一年举行的？
4."魔神归来"的版本是哪一年推出的？
5.2005年3月1日盛大推出了什么版本？

活动时间

8月1日~8月28日

注意事项

请参与有奖问答活动的读者将答案按顺序写在本期附带的"读者调查表"上，邮寄回杂志社。请参与感言征集活动的读者把对"传奇百区"的感言发送至活动专用电子邮箱 play@playgamer.com 或邮寄至杂志社（100036 北京海淀区恩济庄18号院1号楼1104室）。

请在信封上或电子邮件的标题上注明"参加传奇百区活动"。请务必注明您的姓名、联系地址及电话。



《神迹》人物志

每天，我们都会在神迹的世界里遇到各种各样的人，他们或神态疲惫，或身影忙碌，或满脸幸福，或愁断天涯。在这个漫天风雪的九天十地里，所有人都在为着明天而奔波。

天空原本是苍白的，正因为有着你我的存在，逐渐变得有了颜色。

有人的地方，就有了世界。

姓名：凤凰天舞
职业：战士
梦想：做一名浪迹天涯的运镖师

神迹的岁月不是你一个人独舞的孤独舞台。当音乐响起，幕布徐徐拉开，展现在你面前的会是一段怎样的精彩人生？春的浪漫、夏的热情、秋的悠扬、冬的忧郁，神迹镖师游走于神迹世界的各个角落，天机、桃源、凉州、冰雪荒原，都留下了他们的身影。

在这个永无宁日的人间道，保镖这一行越来越难做。要保的镖越来越贵重，报酬也水涨船高，镖师陡然成了三界中的热门职业。但事事总有正反两面，有保的当然就有劫的。盗匪的猖獗也是令人无法想象，连大白天都是劫镖连连，不管你武功多么了得，他们总会使出车轮大战和你周旋到底。打不起总还躲得起，月夜运镖往往是镖师的必修课。

望着闪亮的北斗星，行进在漫漫长夜中，思绪也随之浮想联翩。穿过幽深的桃树林，飘散的残叶落在肩头，总有那么一种英雄孤独的感觉缠绕心头。从苍茫的凉州城到冰雪荒原，一路艰途，一路厮杀，同伴之间的协作是押镖长夜中最为温情的一笔。镖师不是一出独舞，它更是大家的舞台，在这舞台上，所有人都是主演，演绎着彼此的真诚和友谊。

人人都知道，镖师最忌讳一人落单，纵使他武艺超群，总架不住劫镖的人多，他要面对的是一哄而上不讲江湖规矩的亡命之徒。所以，当我作出一个人上路的决定时，我知道朋友们都在心里为我捏着一把汗。但我没有犹豫，一个人一辆车，缓缓从小镇出发。为什么要这么做？我没有想过，也许只是为了那份孤独。



出发前，我想到了危险，想到了死亡。但我没有想到的是，漫长的押镖路途却因一抹红色的出现而发生了变化，我的性格也因这抹红色而永远地改变。

这抹红色自始至终没有和我打过招呼，只是一路默默地跟随着镖车。尽管时常有流寇和土匪来骚扰，她见我一人应付游刃有余，也只是停下来在一旁观战，并不出手。

她的身影时近时远，有时以为她离去了，转眼却又见到那抹明亮的红色出现在镖车后面。我想极力表现出毫不在意的样子，但当那抹红色消失时，心中却有一种说不出的空虚，于是停下脚步，在原地等她。

血性和搏杀似乎是男人的专利，战场上战鼓瑟瑟，振人心脾，让男儿的热血奔腾。成功固然英雄，而一曲霸王别姬式的哀歌又何尝不让人回味良久。其实女人也是如此，依附英雄的凄美永远不是神迹中女玩家的向往，她们憧憬的是西施的大义、貂蝉的美貌、蔡文姬的才学和穆桂英的勇气，她们要靠自己的力量立于这天地三界。携手押镖是对她们的梦想的最好诠释，漫长路途中的艰辛与磨难绝不是常人可以想象的，而任何苦难都不会让这些真正的巾帼英雄们退缩。

有一名同样热血的女子陪伴左右，我的心中也平添了几分自信。虽然她不曾和我说过一句话，也不曾动过一次手，只是默默地跟在镖车后面，但我知道，当我身陷险境的时候，她一定会出手。我相信这种默契。




在押镖的途中，走过山花烂漫的桃源镇，无数成双结对的蝴蝶在身边飞舞，漂亮极了，只有食人花甚是讨厌，时不时地骚扰几下。骑着心爱的枣红马，在天机城郊外的平原上飞奔，有一种驰骋江湖的痛快。凉州城外黄沙漫天的大漠上，盗匪出没于飞沙走石之间，不经意就杀你个措手不及。以往走过这些地方的时候，无论身边有多么秀丽的风景，我都无暇欣赏。我的神经时时紧绷着，准备应付随时可能出现的危险。而现在，即便是遭遇劫镖的土匪，在我看来，也成了一种享受。因为我已不再孤独。

一路平安，到达目的地。没有告别，那抹红色渐渐消失在视野中。

同是天涯沦落人，相逢何必曾相识。

姓名：紫星河
职业：方士
梦想：走遍神迹九天十地三界，寻找最美的风景

有人喜欢策马扬鞭驰骋在天机城的郊外，有人喜欢桃花遍野的桃源镇，有人喜欢大漠孤烟的凉州城，有人喜欢皑皑白雪的冰雪荒原。神迹三界美丽风景的缤纷多彩令你不得不心动。绿的灿烂、粉的甜美、黄的磅礴、白的纯净，色彩是心情的写照，在神迹里，你的每一份喜怒哀乐都能得到最美的描绘。

当初来神迹时我第一眼就喜欢上了天机四方的古城和那绿得灿烂的风景。第一次打怪时的不安、第一次得手后的刺激、第一次升级时的喜悦，都留在了这片土地上。还有她，曾以为会永远守在她身旁，现在才知道，无论多么深重的感情，总会有离别的时候。

我一直相信异性之间的友谊最为珍贵，它比爱情要少一些浓烈馥郁，却又比同性间的友谊多一份默契与体贴。偶然的一次邂逅，郊外作战的一次掩护，温暖的友谊就这样诞生了。

虽然有时也会猜测两人之间的默契能否擦出别样的火花，但友谊最终没有转化为爱情。对于我来说，要维持一份异性之间的友谊并不容易，当爱情介入后，友情就会慢慢转淡。爱情可以演绎出一份执子之手的长相厮守，而友谊转淡了却只能留给自己，也许只是一个背影，一份淡淡的回忆。站在天机城楼上，向下遥望我们曾一同战斗过的地方，我的脑海里会留下一抹翠绿。曾经的嘻笑怒骂，曾经的年少轻狂，一切都历历在目。我不知道，当你有一日退隐江湖，在夕阳下想起往事时，是否也会触动你心情的涟漪？

你说你不喜欢硝烟弥漫，于是我们来到了粉红色的桃源。花丛中纷飞的蝴蝶，满地飘散着桃叶，郊外那几间和周围环境浑然天成的茅屋，每一处都留下了我们的影子。继续走下去，眼前豁然开朗，大片的蓝色映入眼帘。你和我曾一起遥望大海对面的幽灵岛，猜测着岛上的种种故事。

这里曾是浪漫开始的地方，爱情的故事如同粉红的甜美一样，在我们心底蔓延。一波波的海浪把我们的脚印洗刷干净，而和你一起光着脚踏着海浪的情景，却永远留在了我的心中。

粗线条的轮廓，满眼的黄沙，嶙峋的石块，奔腾的马队，风尘仆仆的脸，孤独的小镇。你陪我来到凉州城。少年剑客，强悍匪帮，虚妄游侠，刺喉烈酒，无情鲜血。超越历史的时空，超越真实的琐屑，刀刀快意恩仇，剑剑例不虚发。这里没有旁观者，我的热血再次沸腾。

还记得吗？你夸赞过我的每一次出刀都极漂亮，一招致命，从不拖泥带水。你说为保护自己的女人挺身而出是浪漫的侠义，被别人的鲜血打磨是悲壮的侠义。在漫天的黄沙、林立的怪物面前，在苍凉的侠义和温情的目光下面，我们一同成长。

雪一直下，慢慢的，地上由无到有，由少变多，由薄而厚，渐渐积起了雪。走在路上，便会“嘎吱”、“嘎吱”的响，听起来很悦耳。放眼望去，一片银白，最丑陋的、最可爱的、最温柔的、最凶残的，天地万物都给自己披上了一层掩饰的外衣。在雪的伪装下，一切仿佛变得那么美好。还记得身边的你曾被漫天的大雪感动，你说你有一种“乱花渐欲迷人眼”的感觉。

雪一直下，渐渐的，地上有了人的踪迹，就象歌词里写的那样，有的深、有的浅、有的直、有的弯。正如我们的记忆。那一天，我们笑着，一起伸出脚，在雪地上留下了一对脚印。

如今我又站在这里，踏出了自己的脚，慢慢地，轻轻地。

我只留下了一个脚印。

姓名：紫绚
职业：剑客
梦想：寻找由剑入道那一瞬间的美丽

天涯有多远，让我万水千山地执着踏遍。

真爱有多远，让我辗转于岁月轮回，追寻着不变的痴恋。

曾经花飞人倦，泪光涟涟深夜无眠。

曾经挥剑带红，却斩不断情义绵延。

无尽湘云逝水层覆，几世恩怨，爱恨两难……

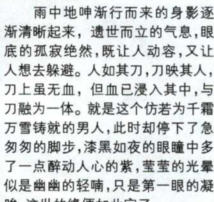
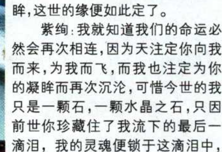
漓漓的细雨敲打着土地，以晶莹的柔媚暂时洗刷净了凉州城斑驳的血渍与令人作呕的瘴气。

一切都沉浸于朦胧所笼罩的静谧之中。没有邪魔妖灵的阴沉低吼，没有兵器相击划破长空的嗜血叹息，有的只是为这雨所占据而割离出的一方幻梦般的净土，虽然只是短暂的。

雨，润泽了这片几百年来被遗忘的土地，松动了这一方被恶灵所侵占诅咒的土壤，无意中也唤醒了尘封千年的往事与记忆……

紫绚：终于摆脱了无边的黑暗，从混沌无觉的沉睡中醒来，我早就知道这一世我依旧无法把你忘记。曾经的每一幕记忆都是一张繁复精致的铜版画，每一划刻痕，我都细心地珍惜。今世，我还要以绝美的姿态出现在你最无法提防的时刻，旋转起那不能接受也不能拒绝的命运。

地呻：缘何梦见她，辗转反侧而又心乱如麻。梦中她含泪的笑靥时而遥远朦胧，似隔万水千山；时而近若咫尺，如镂刻于心间。梦中她的泪晶莹剔透，似要滴湿我的衣襟；她的笑情义绵缠，似是浓得化解不开的深情难言。醒来徒留一室的铭心伤痛与那份无名的眷恋。

雨中地呻渐行而来的身影逐渐清晰起来，遗世而立的气息，眼底的孤寂绝然，既让人动容，又让人想去躲避。人如其刀，刀映其人，刀上虽无血，但血已浸入其中，与刀融为一体。就是这个仿若为千霜万雪铸就的男人，此时却停下了急匆匆的脚步，漆黑如夜的眼瞳中多了一点醉动人心的紫，莹莹的光晕似是幽幽的轻喃，只是第一眼的凝眸，这世的缘便如此定了。

紫绚：我就知道我们的命运必然会再次相连，因为天注定你向我而来，为我而飞，而我也注定为你的凝眸而再次沉沦，可惜今世的我只是一颗石，一颗水晶之石，只因前世你珍藏住了我流下的最后一滴泪，我的灵魂便锁于这滴泪中，带着巨大的爱恋辗转千年。以痴心铸形，以深情着色，经受岁月的削割，等待与你的再次相逢。

地呻：紫绚？很美，和她滴落的泪一样美。

数日后，幽灵岛上，虽有风吹柳梢轻摇的婀娜，却遮掩不住遍野的血骨残骸。曾经山明水秀的洞天福地已变为现今魂苦怨深的人间炼狱。即逢乱世，唯有强者得以存活，正如此时的地呻，几番的生死相搏，残留下来的只有模糊的意识。

地呻：刺骨的疼，却也痛快。刀出血溅，飞花万点。原来生与死的距离如此的近，也是如此的简单。不知何时才会有一抹色彩，来填充我生与死之间的这段空白。紫，你闪烁如星辰一样的光芒能给我一个答案吗？

紫绚：呻，很疼吧，我的心也好痛。时刻感受着你的悲，你的喜，和你痛苦时颤动的脉搏。虽然无法表白因你而生的种种心情，但我灿若星辰一样的光芒，将永远为你闪耀，只要你的生命中有我的印迹，便已足够。

该来的来了，来了如何。

不该走的走了，走了无奈。

一切回归于静。■





《神迹》之“冰凉封印”



神迹》1.76版“冰凉封印”启封在即，尘封千年的记忆，埋葬许久的秘密，在这七月间为你一一展现。三界的命运与每个人息息相关，你所做的每一次决定和努力，都将给自己和身边的所有人带去力量和希望。

命运的链条把神迹世界中的每一个人无形地连接在一起。“冰火屠龙”、“神冰利剑”、“冰临绝境”，让你在广阔天地之间挥舞手中的宝剑，成就三界王者的愿望。

叱咤风云，精彩暑期，欢乐尽享。

冰凉第一章、冰火屠魔

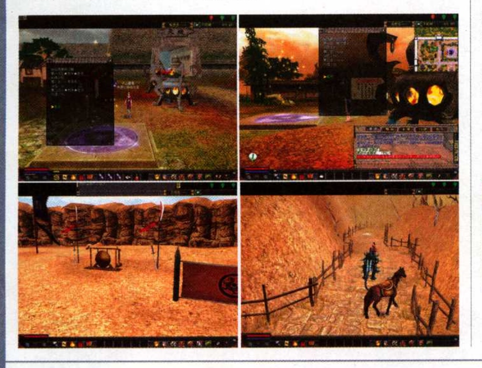
个人英雄固然值得世人称道，个人英雄固然值得世人仰慕，个人英雄固然可以称雄一时、雄霸一方。前有“后羿射日”凭一己之力拯救人间的精彩一章，但他却无法阻止心上人偷吃灵丹、独守月宫的悲哀和凄凉。命运就是如此让人难以掌控。当正义和邪恶摆在赤眼面前，他一人的挣扎和抗争有怎能强奈过上天对他的一个小小愚弄？

神鼎封魔

注定是一场正义与邪恶碰撞，注定是一场生与死的较量，注定是一场一个人的战争，一个注定了的悲剧。

要用生命的代价去化解。在赤眼的梦境中不断重复着这样的情境，一次次的从梦中惊醒，面对镜中的茫然、困惑和迷离。随着年龄的增长，梦境中的情节越来越真实，盘古一族异能的直觉告诉他这并不是一个虚幻的梦，也许这就是他的宿命。为了防止心魔的突然爆发，危害到族人的安全和人间的安宁，他命人打造了一座冰封祭坛，告诫族人如果魔君出现，危害到人间，就要把它封入祭坛的神鼎之中。也只有神鼎中寒冰的极阴之气，才能震慑魔君炽烈的极阳之气。

赤眼终于抵挡不住心魔的控制，阴暗逐渐扩张，迷失了他的心智，魔君的本性显露无疑，烈火岩浆在人间肆虐炼狱地煎熬。盘古一族的长老们眼看全族人的希望一时之间成了千年来所要消灭的魔君化身，他们再也不能坐以待毙，集齐族内九大长老的神力，再加上神鼎的力量，和赤眼内心仍未泯灭的良知，灾难终于得以平息。



数千年来，人间再也没有遭到魔道侵袭，人们也淡忘了赤眼神鼎的故事。盘古一族也沉沦在人群之中不复存在。可如今尘封魔君千年的神鼎能量即将耗尽，人间有再一次陷入魔道控制之下的危险，神鼎四周的封印也已完全消失，赤眼魔从沉睡中渐渐复苏。所有这一切都预示着新一轮灾难的降临。没了盘古一族的保护，人间将用什么力量去和魔道抗衡？

镇妖冰物

为了镇住赤眼魔，使他继续沉睡下去，人们必须恢复封印之光的法力。要恢复封印之光的法力，必须首先取得镇妖冰物。

然而镇妖必需的冰物无法直接获得，它需要每个人到神迹三界的各处去收集。有了足够的原料，还需要亲自调配成镇妖冰物，才能增强封印的力量。此间的困难和艰辛可想而知。

初夏季节，三界已经酷热难当，温度却仍在节节攀升。这是赤眼魔渐渐从沉睡中复苏的迹象，只有补充神鼎中寒冰的极阴之气，才能震慑住赤眼魔炽烈的极阳之气。于是仙魔纷纷行动起来，搜索九天十地之间能够恢复神鼎封印能量的镇妖冰物。根据上古留下的典籍，占卜老者向众仙魔提了一些建议，以便早日恢复神鼎能量，镇慑魔君。

建议材料：菊花。菊花气味清香，自古被医师看作有清凉解热功效，而且容易采集，被列为清凉材料首选。

建议材料：罗汉果。罗汉果向来具有很高的营养价值和药用价值，尤其在去火解热方面，用来增加冰凉能量也不失为理想的选择。

建议材料：杨梅。刚刚入夏，正值杨梅的丰收季节，杨梅也正是眼下最受欢迎的时令水果，加入神鼎定能添加不少冰凉能量。

建议材料：柠檬。金黄澄亮的颜色，活泼可爱的外形，酸酸甜甜的滋味，鲜嫩多汁的口感，入选冰凉材料行列当属众望所归。

建议材料：泉水。山间小溪的泉水总是清彻冰凉，透人心脾，山间樵夫头昏胸闷时常用来清热解乏。普普通通的山间泉水，冰凉程度十分惊人。

建议材料：深渊泉水。所谓万丈深渊有清泉，幽静山谷中的小涧，终日光照不足，不受外界阳气侵袭，集至阴之气，寒气逼人，用来去火镇鼎，再合适不过。

建议材料：碎冰。出自于水而寒于水，用它来给神鼎降降温，合情合理。

建议材料：冰块。顾名思义就是大块的冰，功效同上且效果更好，而且

神鼎彩光	服务器获得奖励
亮起两道封印之光	双倍声望，怪物屠城
亮起六道封印之光	双倍爆率，怪物屠城
亮起全部封印之光	双倍经验，怪物屠城



（特别提醒：活动期间，每个为此作出努力的仙魔个人，将会得到意想不到的奖励。）



便于携带，实乃冰凉佳品。

去热消暑，震慑妖魔，不同人有不同的选择，而目的却是一样的：增加神鼎封印的能量，拯救三界。

福佑三界

赤眼魔的复苏将是一场人间浩劫，需要每个人都拿出自己的一份力量才能克制妖魔。人人行动起来往神鼎之中添加一定数量的镇妖冰物，神鼎周围的封印之光就会重新逐一亮起。

当冰封神鼎四周的封印之光全部亮起时，赤眼魔将再一次被封入神鼎之下。届时神鼎彩光将遍撒三界，天神的恩泽也将降临人间。

冰凉第二章、神冰利剑



剑魂出世横扫千军，攻无不克战无不胜。在这样的神兵利器的感召下，想得到它的人趋之若鹜，封印守护兽也难以阻止每一个成就英雄的欲望。剑魂附体、所向披靡、驰骋三界，心动不如赶快行动。

剑魂出世

第一重境界，手中有剑，心中亦有剑。

第二重境界，手中无剑，心中有剑。

第三重境界，手中无剑，心中亦无剑。

天人合一剑魂出世，试问英雄剑指何处？

赤眼魔君开始复苏，强大的黑暗力量积聚起来，肆虐人间大地。与此同时，统治三界的仙魔力量却渐渐暗淡下来，众仙魔虔诚的祈祷也失去了作用，黑暗力量要使整个世界变成地狱一般。

传说上古年间的那场仙魔大战格外激烈，当时号召了千万魔界余孽的赤眼魔君在西山之巅与仙界众神展开厮杀，厮杀分外惨烈，整整持续了一百余年也未见结束。战斗殃及万物苍生，人们生活在水深火热之中。

古老的传说即将变成现实，三界之间开始骚动。想要拯救三界的英雄，到处打听石中剑魂的下落。通灵仙物需与人间五行元素合成方能归元，搜集到“火、土、水、木”四行符咒才能换得“金”之符咒的信任，此时“石中剑魂”的藏身之处才会自动现身。要得到石中剑魂绝非易事，密室之中处处暗藏杀机。

封印守护兽	攻击特点
	一直守护着冰封神鼎封印之光的强大怪物，个头比正常人类略高，但是四肢极为发达，拥有让人不敢小觑的力量。被它击中的话，心理上受到的伤害要远比肉体上的伤害大得多。拥有高攻击力的同时，封印守护兽的皮肤由于得到远古术法所保护显得格外坚硬，一般刀剑很难伤害它分毫。





五行符咒

“火、土、水、木”四个符咒出现在三界各处，只有能够取得四符才能换取“金之符”，之后你才有资格挑战守护“石中剑魂”的封印守护兽。

“石中剑魂”蕴藏着的强大力量，吸引了无数仙魔前往争夺。你只有在众多的挑战者之中证明自身的实力，才能赢得剑魂的青睐。

冰凉第三章、冰临绝境

天外有天人外有人，在这魔君出世的危急时刻，无数仙魔倾巢而出，想在这乱世之中成就自己的一番伟业。乱世才是英雄施展拳脚的绝佳舞台，古有长平之战秦将白起凭一己智谋和胆识，率领秦军横扫赵国45万大军，今有魔域求生的考验叫人热血沸腾，不由自主前去一试身手，希望留名于神迹的“青史”之上。

五行神室

绝处逢生杀机阵阵，英雄不问出处只讲实力。过五关斩六将横刀立马披荆斩棘，试问天下谁是真正风流人物。

在盘古一族与赤眼魔君一役中，盘古族人耗尽了所有的生命和力量，渐渐消失在大地之间。但世间有一种传说，在人间还留有几位盘古族后人，他们隐姓埋名过着凡人的生活。

传言此四位长者就是当年的五行勇士，他们已经隐退在白玉岛上千年之久，苦苦寻觅着屠魔英雄的出现。四位长者知道已时日不多，穷尽一身的法力在岛上修成一间神室，用以考验真正的英雄。曾有几位勇士得以在此神室修炼，虽然终因难忍痛苦半途而废，但最后也都名震三界。

据说此处烈焰围绕危机四伏，无数怪物手持武器露出狰狞的目光。受考验者需身轻如燕、敏捷超常，穿梭在怪物之间方可成功。此处考验着人们毅力和耐力的极限，只有体内流动着盘古后裔的血脉之人，才能表现出勇猛无比、智慧超群的能力。但即便他们，也需要经过神室中重重考验才可激发体内蕴藏的神力。

勇者无惧

绝境之中怪物横行，自认有能力的仙魔都想挑战自己的极限。在神迹三界各地，天机城、桃源镇、凉州城附近分别有告示栏，仙魔可以在那里查询各自所创造的惊人记录。发挥出最大的潜力，爆发出最强的能量，你的名字就可能出现在这个榜单之上。

冻冻魔域

这是一个远古时代遗留下来的遗迹，兵器架上的绝世兵刃显示了这里曾经是高手过招的地方。而现如今整个房间里，却是怪物横行肆虐，让人望而却步。曾经有一些胆大的仙魔想去里面窥探一下这些绝世兵器，却都走上了不归之路。■



酒蛇法师	火荆棘
凶残之极的怪物，对于任何生物都有强烈的敌对意识，就算是同族也是一样。一旦被酒蛇法师瞄上，很难有机会逃脱。	来自十地的火荆棘仿佛就是地狱的使者，背上的尖刺让人敬而远之，对一切闯入它们领地的敌人，一律杀无赦。

信長の野望【革新】

戦國崛起之書

文 / 浪子韩柏

光荣公司的最长寿游戏系列——“信长之野望”推出了最新的第十二代作品——《革新》。本作最大的特点就是运用全3D技术营造了一个全日本一体化的地图。将所有的游戏活动都从一体化的地图上得到体现，同时使用准即时化的操作模式，并重点鲜明的突出本作的核心要素——技术革新系统。上述三点就是《革新》带给各位信长系列玩家最大的全新体验。本作在很多操作方式和游戏模式上已经和前作《天下创世》有比较大的区别，也增加了很多新玩点，所以我们将在本文中一一为玩家详细介绍。



革新こころ 壹 系统菜单

1、读取游戏进度：不多解释啦。

2、开始全国统一模式：传统的全日本统一模式。

3、开始地方统一模式：新颖的地方统一模式，只需要完成一个大地区的统一就可以了，比如：九州统一、四国统一等。不过，地方统一模式无法开启历史事件。

4、教学指南：就是专门针对游戏的教学篇。

5、新武将登录：新武将登录，因为是日文版，所以很难正常输入，建议下载特别补丁登录器。[http://www.koeichina.com/Article/patch/200506/147.html]

6、BMG鉴赏：背景音乐欣赏，一共36首。

7、网络资源：就是设置网络连线，需要正版CD-KEY和Netjoy注册支持。



1、1555年5月　尾张统一

2、1561年9月　龙虎相击

3、1570年6月　义弟离反

4、1582年1月　如梦似幻

5、特别剧本——1557年7月　群雄集结(任意模式通关一次即可出现)



进入《革新》主游戏界面，可以看见一张巨大的3D日本地图，游戏界面的上方时间显示和时间轮盘（三档控制速度），以及大名的名声、金钱、兵粮数量的显示。因为本作采用的是准即时制，轮盘就是跑时间的时候用。当然，点击自己的处点就会有游戏的指令出现，在安排工作和指令的时候，时候都是停止的，当你一按“进行”，游戏时间就开始转动了。游戏分7大类游戏指令，分别是：内政、人材、军事、计略、外交、赏罚、委任。下面将针对着7大类游戏指令进行详细的介绍和心得说明（本作的处点一共分城市、港口、支城三类，港口和支城因为是特殊处点，指令内容不全。故在此只依托于城市指令做主要介绍）。

1、内政指令

【建设】设施的建设是本作所有活动的基础，是内政中最根本的立足点。本作的内政建设体系首次秉承了“三个臭皮匠顶一个诸葛亮”的三人合作制度。一项设施建设命令，每次最多可安排三个人为一组，修建三个设施。系统会根据各自能力给出一个完成的时间表。注意：内政能力的高低只决定完成时间的长短，而消耗金钱是固定的。为了让各位玩家清楚的了解内政建设各设施的要点和功能，特整理下面的列表，以供参考：

町井				
设施名	费用	耐久	周围可建筑设施	功能说明
农村	600	800	兵粮、特殊	——
武家町	600	800	金钱、防御	——
职人町	600	800	学舍、兵器	——
商人町	800	1000	金钱、兵器、	茶人来访，家宝购入可能
门前町	800	1000	兵粮、防御	僧侣来访，家宝购入、技术传授、调停可能
公家町	800	1000	学舍、特殊	公家来访，家宝购入、官位获得可能
南蛮町	1000	1000	兵器、防御、特殊	南蛮人来访，家宝购入、技术传授可能

金钱				
设施名	费用	耐久	生产效果	功能说明
市	200	600	500	每个季度金钱收入
商馆	300	800	300	每个季度金钱收入，[内政]-[壳买]的可能

兵粮				
设施名	费用	耐久	生产效果	功能说明
畑	100	600	300	每个季度兵粮收入
渔户	200	600	400	每个季度兵粮收入，海岸边建设可能
水田	400	1200	1800	秋天兵粮收入，河、湖周边建设可能

学舍				
设施名	费用	耐久	必要技术	功能说明
足轻学舍	500	1600	足轻学舍	足轻技术获得必要
骑马学舍	500	1600	骑马学舍	骑马技术获得必要
弓学舍	500	1600	弓学舍	弓技术获得必要
铁炮学舍	500	1600	铁炮学舍	铁炮技术获得必要
兵器学舍	500	1600	兵器学舍	兵器技术获得必要
水军学舍	500	1600	水军学舍	水军技术获得必要
筑城学舍	500	1600	筑城学舍	筑城技术获得必要

工房				
设施名	费用	耐久	必要技术	功能说明
破城槌工房	600	1200	破城槌	破城槌制造实行可能
攻城橹工房	800	1400	攻城橹	攻城橹制造实行可能
大筒工房	1000	1600	大筒	大筒制造实行可能

防御				
设施名	费用	耐久	必要技术	功能说明
橹	300	1200		敌部队来犯，自动弓攻击
铁炮橹	500	1800	铁炮橹	敌部队来犯，自动铁炮攻击

特殊				
设施名	费用	耐久	必要技术	功能说明
兵舍	400	1000		[募兵]实行可能，募兵基数 1000
牧场	300	600	牧场	军马[调达]实行可能，调达基数 1000
锻冶场	400	600	铁炮锻造	铁炮[调达]实行可能，调达基数 800
汤治场	300	800		伤兵回复速度、浪人滞留率上升
工匠馆	300	600		设施耐久回复
忍者里	300	600		计略回避率、罠成功率上升

造船所（港口特殊建设设施）				
设施名	费用	耐久	必要技术	功能说明
関船造船所	600	1200	関船	関船制造实行可能
安宅船造船所	800	1400	安宅船	安宅船制造实行可能
铁甲船造船所	1000	1600	铁甲船	铁甲船制造实行可能

注：特殊指令：

[罠]：其实就是陷阱。可以修建在任意设施里，如果敌人靠近周边地形，就可以启动，一旦成功。敌人部队会受到损害，而且混乱。不过可是有失败率的哟！还会损失此设施，甚至连周边建筑都要被毁坏。建议谨慎使用。

[再开]：就是那些重新开始建设那些因为各种原因中断的修建的设施。

[撤去]：就是撤掉本设施，另外重新修建。

【技术】技术革新体系是本作的核心，对于技术的研究和追求是本作的核心要素，各位玩家们相信对此都非常重视，本作中技术分为八大体系，为了方便各位玩家全面了解技术体系的全貌，列出下表以做参考：

足轻技术						
技术名	费用	学舍	适性	必要技术	独自技术	功能说明
足轻学舍	1000	0	A			步兵系技术的基础
金碎棒	2000	2	C			足轻队攻击+5
草鞋	3000	6	C			足轻行军速度+6，士气下降速度减半
三间枪	5000	12	B			足轻队攻击+4，防御+3
胴丸	8000	16	B			足轻队所受足轻系战法损失减半
军太鼓	10000	20	B			足轻队士气上升速度+30%
当世具足	15000	28	A			足轻队所受骑马系战法损失减半
十文字枪	20000	32	A	三间枪		足轻队攻击+8，防御+6
横枪	25000	36	S			提升足轻队战法连锁
神枪术	30000	40	S			足轻战法威力+50%
三河魂	-	-	-	-	德川家	防止足轻队混乱、溃走
一领具足	-	-	-	-	长宗我部	足轻队伪报能力上升

骑马技术						
技术名	费用	学舍	适性	必要技术	独自技术	功能说明
骑马学舍	1000	0	A			骑马系技术的基础
牧场	2000	2	C			可以建造牧场
蹄铁	3000	6	C			骑马系行军速度+6，士气下降减半
马上枪	5000	12	B			骑马部队攻击+4，防御+4
马铠	8000	16	B			骑马系所受足轻战法攻击损害减半
旗指物	10000	20	B			骑马队士气上升速度+30%
耳覆	15000	28	A			骑马队所受骑马系战法损害减半
良马生产	20000	32	A	马上枪		骑马队攻击+8，防御+6
拍车	25000	36	S			提升骑马队战法连锁
赤备	30000	40	S			骑马战法威力+50%
风林火山					武田家	骑马战法发动时，敌动摇概率上升
军神					上杉家	骑马队斗志上升，速度+30%

弓						
技术名	费用	学舍	适性	必要技术	独自技术	功能说明
弓学舍	1000	0	A			弓系技术的基础
轻弓	2000	2	C			弓系速度+6，士气下降减半
远矢	3000	6	C			弓部队射程+1
强弓	5000	12	B			弓部队攻击+2，防御+4
弓骑马	8000	16	B			弓骑马编制可能
竹束	10000	20	B			弓队所受铁炮战法损失减半
速射法	15000	28	A			弓部队射速+5
黑铁弓	20000	32	A	强弓		弓部队攻击+4，防御+8
步盾	25000	36	S			弓队所受弓系战法损害减半
续矢	30000	40	S			弓部队战法连锁率上升
与一的弓					今川家	弓部队战法威力+50%

铁炮						
技术名	费用	学舍	适性	必要技术	独自技术	功能说明
铁炮学舍	1000	0	A			铁炮技术的基础
铁炮锻造	2000	2	C			锻冶场建造可能
早舍	3000	6	C			铁炮部队速度+6，士气下降减半
散弹	5000	12	B			铁炮部队攻击+2，防御+4
马上筒	8000	16	B			骑马铁炮队编制可能
火药改良	10000	20	B			铁炮部队射程+1，
连式銃	15000	28	A	散弹		铁炮部队射速+10
元返銃	20000	32	A			铁炮队攻击+6，防御+8
铁盾	25000	36	S			铁炮、弓系战法损害减半
半钟	30000	40	S			铁炮队战法连锁率上升
猿叫					岛津家	铁炮攻击使敌混乱率上升
远当					铃木家	阻击准确例上升
三段构					织田家	铁炮战法攻击力+50%

兵器						
技术名	费用	学舍	适性	必要技术	独自技术	功能说明
兵器学舍	1000	0	A			兵器技术的基础
破城槌	2000	2	C			破城槌工房建造可能
台车	3000	6	C			兵器部队速度+6，士气下降减半
南蛮铁	5000	12	B			破城槌、大筒破坏力+10
攻城橹	8000	16	B	破城槌		破城橹工房建造可能
车盾	10000	20	B			兵器队防御+15
制图	15000	28	A			兵器制造时间减半
大筒	20000	32	A	攻城橹		大筒工房建造可能
射角计算	25000	36	S			大筒射程+1
炸裂弹	30000	40	S			大筒威力+20，战船、兵器破坏可能
国崩					大友家	火炮攻击速度加 20

水军						
技术名	费用	学舍	适性	必要技术	独自技术	功能说明
水军学舍	1000	0	A			水军技术的基础
関船	2000	2	C			关船造船所建造可能
大型帆装	3000	6	C			水军队速度+6，士气下降减半

盾板	5000	12	B			舰船所受铁炮战法伤害减半
水雷	8000	16	B			水港获得“水雷”战法
安宅船	10000	20	B	关船		安宅船造船所建造可能
木割法	15000	28	A			造船时间减半
竜骨	20000	32	A			船部队守备+10
总橹	25000	36	S			舰船遭受弓战法伤害减半
铁甲船	30000	40	S	安宅船		铁甲船造船所建造可能
焙烙火矢					毛利家	敌舰船击沉（铁甲船除外）
筑城						
技术名	费用	学舍	适性	必要技术	独自技术	功能说明
筑城学舍	1000	0	A			筑城技术的基础
栋门	2000	2	C			处点耐久+3000
御殿	3000	6	C			守备+16，获得落石战法[小]
铁炮銃眼	5000	12	B			处点铁炮射速+5
铁城门	8000	16	B	栋门		处点耐久+6000
三层天守	10000	20	B	御殿		守备+32，获得落石战法[大]
石畑	15000	28	A			铁炮・弓攻击、铁炮・弓战法攻击防御加强
二丸	20000	32	A			处点耐久+8000
炮台	25000	36	S			大筒2门以上，敌2部队同时遭受攻击
四层天守	30000	40	S			守备+48，获得“投焙烙”战法
真田丸					真田家	处点战法威力+50%，士气+50%
内政						
技术名	费用	学舍	适性	必要技术	独自技术	功能说明
内政学舍	1000	0	A			内政技术的基础
割符	2000	2	C			商人相场价格减半
铁炮橹	3000	6	C			铁炮橹建设可能
灰吹法	5000	12	B			金山、银山收入增加
二期作	8000	16	B			水田一年收获2次
伝马传	10000	20	B			筑城、运输队速度+6
灌溉	15000	28	A			水田可建设范围扩大
品种改良	20000	32	A			水田收入上升，防止凶作
新药	25000	36	S			防止疾病
兵农分离	30000	40	S			一年中都可以实行征兵
总构					北条家	防御战处点军粮消耗0

注：特有技术，必须是本家族的人当家督，一般来说，当一个技术研究到80%以上的技术，相关学舍修建到30多个以上，就有可能出现CG事件，然后获得特有技术。

【改筑】改筑就是对城市进行各种加筑强化。同样可以最多派三位武将进行此工作，必要的技术和筑城技术的获得有关，并同时还是需要不菲的费用。包括：御殿(2000)、三层天守(4000)、四层天守(8000)、栋门(2000)、铁城门(4000)、石畑(6000)、铁炮铳眼(1000)、炮台(2000)、二丸(5000)。

修复：就是修复处点的耐久。1金恢复耐久1。同样最多可派三位武将进行此工作。

壳买：当修建了商馆后，就可以在此进行买卖，内容包括：军粮壳却、军粮购入、军马购入、铁炮购入。

2.人才指令

【探索】派武将外出探索，时间30日。就现在所知道的，可以探索到少量金钱、人才以及金山、银山。金山、银山必须是游戏内定的有此资源的城市才可以探索出来，无法强求。而且本作的推荐制度做得不错，一般来说，你选择此指令，只要看见系统自己有推荐，则可派人出去寻找，系统无提示则无需活动。除非早期非常缺钱，人又有剩余。

【登用】派出武将登用浪人或者捕虏武将。一般来说，政治力越高越容易成功，不过本作的系统推荐机制做得很不错，一般来说，当你选择好你需要登用的武将，系统就会在你的可以派出登用的武将中自动响应几位推荐之，一般来说，


赏赐


看看我的信长


全技术系统


大名实力一览

选择这些推荐武将去录用人才，八九不离十。

【归还】就是招回正在工作的武将，注意，招回这些武将，只要设施没有建成，所有的金钱都可以同时退还的，不用担心浪费金钱。

【移动】将本处点的武将移动到别处。

【呼寄】将其他处点的武将召唤到本处来。

3.军事指令

【出阵】《革新》的战争系统依旧可使用三人众编制的原则，在出阵的指令界面中，

①你首先可选择最多三名武将同时出阵于一支部队，

②然后是选择它们的兵种：共有足轻、骑马、弓、弓骑马、铁炮、骑马铁炮、破城槌、攻城橹、大筒等多种，不过很多高级兵种需要相关技术支持。

③然后是战法的选择，注意，一支部队满员（指派三位武将出阵），最多可装备三个战法。战法按照分类和斗志要求全部排列于此，由玩家自由选，选择好战法，几个战法的连锁率也显示于此。这里我只简单说明一下。战法的连锁率和武将之间的相性和两个战法之间的斗志差决定。斗志差距越大，连锁率越高。

④兵力的选择：从1到最大。注意，一支部队的兵力上限，由三人中带兵数量最高者决定。所以，一般来说，一门众、有役职者、统率最高者优先。

⑤然后是舰船的选择，方针的选择等等。

界面的最右边是本部队各种攻击、防御、机动力等数据的显示。最后提醒注意，一定要注意军粮的消耗，兵粮的基本消耗公式为：1000单位兵力/1个月消耗500军粮。

【募兵】只要城市修建了兵舍，就可以招募士兵。春、秋两季可能（全年招募需要内政技术的“兵农分离支持”）。费用每次500，兵舍1的基本招聘数量是1000。兵舍增加1，招募兵基数增加100，募兵武将统率能力越高，招募士兵越多。另外，每招募士兵一次，民忠下降10点，需耗时20天。注意，民忠70可是警戒线。70以下被人煽动农民暴动可是很容易的，暴动的农民队为3000，他们会到处毁坏设施！要尽快出兵镇压。不过，其实也不用太担心，因为民忠每月都是会自动增加的，增加数量和你的名声有关：


一个处点的基本情报

名声	每月民忠增加数
0~49	1
50~99	2
100~219	3
220~339	4
340~450	5
460~579	6
580~699	7
700~819	8
820~939	9
940~999	10

【调达】可以调达军马（需要牧场）和铁炮（需要锻冶场）。费用均为1000。时间20日。牧场数量1，基本调达量1000。其后牧场每增加1个，调达量增加200。锻冶场数量1，基本调达量800。其后锻冶场每增加1个，调达量增加300。

【制造】制造破城槌、攻城橹、大筒等，需要各自相关技术、相关兵器工房设施支持。

【输送】从本处向其他处点输送物资。包括：士兵、军马、铁炮、各种武器、甚至船只等等。注意，船只输送只能是港口对等。另外注意，本作的输送也是要消耗粮食的哟。

【筑城】费用8000，可到特定的地点修筑支城。不过在此提醒各位玩家，支城不过是一个囤兵的要塞据点，不能建任何内政设施，没有任何收益的。不过有其另外妙用，我们会在后面的《心得篇》介绍。

【废城】支城里的特殊指令，就是撤掉支城。记得，撤除前一定要把物资移动出来，不然就全部一起毁灭掉了。

4.计略指令

【引拔】周边其他势力武将招募（同盟势力无效）。

【扇动】费用500，煽动周围敌人处点暴动（同盟势力无效）。

【伪报】费用400，对敌人部队实行虚报计，使其退却。

【流言】费用300，对敌人部队实行流言，使其动摇。

【奇袭】派出 3000 人的部队对敌人部队进行奇袭，使其混乱。

【激励】费用 300，派出本方武将对自部队进行激励。

使用各种计略指令，统一原则是要注意系统的军师推荐。推荐去就去，没有就最好停止，不要白废力气。

5.外交指令

【同盟】不用多说了，和其他大名家同盟，同样还是按照系统军师推荐的原则来选择吧，不过，也千万不要和技术发展潜力小，或者技术上和自己没有互补性的大名同盟，不然。浪费一个人质武将对于早期缺人的你可是很珍贵的。当然，如果你有姬，对方也会要求你把女儿嫁给他。

【破弃】同盟的破弃，后果是名声降低、名忠下降。

【邀请】邀请同盟军队一起进攻相临城市。注意，一定是双方都相临的城市。

【交涉励】技术交换，是本作技术系统的核心之一，也是同盟的最主要目的。可以用自己的技术、宝物、或者金钱去交换同盟势力你所需要的技术。


完美的町并建设九宫格

【停战】自势力有门前町，敌军来犯，可以请僧侣出面调停，进行停战协定。

【返还】就是赎回被俘虏的武将。

【劝告】劝告其他大名降伏自己。

攻筑城防

6.赏罚指令

【加增】就是给配下武将增加俸禄。每次 100 金。注意此界面内有一个“年初始希望加薪的武将自动增加俸禄”这个选择建议打勾。

【授与】对自武将家宝、役职、官位的授予；注意：役职增加带兵数量，官位增加统率和政治。

【没收】对自武将家宝、役职、官位的没收。

【缘组】把自己的女儿嫁给自家武将，组成一门众。每个姬都有自己的适性，嫁给谁就可以增加其相关适性，同时使其成为一门众。带兵上限增加 5000。

【隐居】家主位置的转让，大名自己隐居。

【处罚】对捕虏和配下武将进行处断和追放。

7.委任指令

【新设】最多可委任 8 个军团。本作的委任设置是历代信长最详尽的，玩家们可要认真选择一番。

【编制】修改已经已经委任的军团里的处点进行直辖。

【方针】修改已有的军团方针。



《革新》的武将能力和技能系统恢复到《将星录》时代的表示方法。基本能力分为：统率、武勇、智略、政治四大类，取消了魅力，把前作的纯“统率”表示法改为统率和武勇分离。

同时，本作最重要的类似《将星录》的表现就是，除了武将基本能力之外，还有其他评价等级，引入了“适性”等级表示法：分为足轻、骑马、弓、铁炮、计略、兵器、水军、筑城、内政等九类，以 A、B、C、D 来表示各种通性的等级。这样，谁的能力高低就很明显的表示出来了。最后，本作中的武将个人战法技能体系也得到了强化。共有五大类，18 种技能基本技能。12 种隐藏的特技，这样，更加把武将的个性化特点丰富而清晰的表示了出来。下面就玩家最关心的武将个人战法技能总汇给列出来，以供参考。

注：带 * 号的为特技。

技能	技能名	斗志	威力	技能说明	拥有武将
足轻技能	枪衾	520	12	敌兵器破坏	略
	枪突击	620	15	敌兵器破坏	略
	枪车	730	20	敌兵器破坏	略
	乱战*	850	28	敌兵器破坏 敌斗志下降	足利义辉/上泉信纲/北畠具教/佐々木小次郎/佐野房纲 /竹内久盛/富田景政/富田重政/真壁氏干/丸目长惠/宫本武藏/柳生宗矩/柳生宗厳/御子神吉明
	强袭*	870	30	敌兵器破坏 敌混乱	大谷吉継 立花道雪
	千成衾*	890	31	敌兵器破坏 敌士气下降	木下秀長 木下秀吉
骑兵技能	先驱	540	18	敌动摇	略
	突进	650	23	敌动摇	略
	突击	770	32	敌动摇	略
	啄木鸟*	900	49	敌动摇 敌斗志下降	武田晴信 山本晴幸
	乘崩*	920	50	敌动摇 敌士气下降	真田幸村 本多忠胜 前田利益
	车悬*	940	53	敌动摇	上杉景胜 上杉谦信 直江兼続
弓兵技能	齐射	510	12	敌将阻击	略
	火矢	600	15	敌将阻击	略
	连射	700	20	敌将阻击	略
	三矢训*	810	30	敌将阻击 敌混乱	吉川元春 小早川隆景 毛利隆元 毛利元就
铁砲技能	早击	540	20	敌将阻击 敌混乱	略
	二段击	620	25	敌将阻击 敌混乱	略
	三段击	710	34	敌将阻击 敌混乱	略
	舍奸*	810	53	敌将阻击 敌混乱 敌斗志下降	岛津家久 岛津歳久 岛津义久 岛津义弘
	狙击*	830	55	敌将阻击 敌混乱 敌士气下降	鈴木重秀 伊達政宗
	钓瓶击*	850	60	敌将阻击 敌混乱	明智光秀 织田信长 蒲生氏郷
计略技能	骂声	480	-	周边敌士气下降	略
	鼓舞	570	-	周边本方士气上升 斗志高扬	略
	威压	680	-	周边敌动摇 斗志下降	略
	混乱	790	-	周边敌混乱	略
	笼络	860	-	敌兵力减少 自兵力增加	略
	同士讨	910	-	敌自相残杀 敌动摇	略
	治疗*	950	-	周边本方伤兵恢复	竹中重治 德川家康
	火牛计*	960	-	周边敌被害 且混乱	黒田孝高 真田昌幸 北条早雲

注 1：带*号的为特技

注 2：武将的适性可以靠特殊的书籍类宝物和姬赏赐得到提高。而武将的技能就靠相关技能经验值提高而习得，很方便的，只要武将相关技能经验到了一定程度，自然会获得其相关技能，不过请注意，培养武将的技能，一定要因材施教。从武将自己最适合的兵种技能。入手。因为武将的某兵种适性越高，获得的经验越多。



在《革新》中，金钱和粮食的消耗比其他作都显得重要，特别是早期，更加是命运攸关。所以了解本作的内政收入统计计算方式是非常重要的。我们通过分析得出下表，希望以此为参考。能够让玩家们更加清楚的了解自己的财务预算，好好策划游戏中的收入和支出（注：X 等于设施的数量）。

1.商业部分收入（每季）

金钱收入=市 500×X+商馆 300×X+金山 4000×X+银山 2000×X

金钱收入=市 500×X+商馆 300×X+金山 8000×X+银山 4000×X（灰吹法）

2.农业部分收入（每季）

①不会二期作、不会品种改良


调达军马或者铁炮


个人技能全表


登用人才


出阵

春、夏、冬军粮收入=畑 300×X+渔田 400×X
秋军粮收入:畑 300×X+渔田 400×X+水田 1800×X

②会二期作,不会品种改良
春军粮收入:畑 300×X+渔田 400×X+水田 900×X
夏、冬军粮收入:畑 300×X+渔田×400×X
秋军粮收入:畑 300×X+渔田 400×X+水田 1800×X

③会二期作、会品种改良
春军粮收入:畑 300×X+渔田 400×X+水田 1100×X
夏、冬军粮收入:畑 300×X+渔田 400×X
秋军粮收入:畑 300×X+渔田 400×X+水田 2200×X

简单来说,"灰吹法"能把矿山(金山、银山)产量翻倍,"二期作"把水田的 1/2 产量加到二期作的那个季节上(春、夏皆有可能),"品种改良"将水田单位产量+400(设施处于半坏或者全坏状态或者陷阱状态的没有收入)。





《革新》的内政系统是技术系统的技术,技术革新必须靠内政的效果来支持的。特别是本作对金钱和粮食体系的重新侧重的计算。使得钱粮体系比较前几作都更加真实和重要,基于上述两大重要原因,做好内政建设的重要性在本作中是显而易见的。下面我就把《革新》中已经被玩家总结出来的内政心得要点详细说明。

1.金钱至上原则

在本作中,特别是在游戏的初期和中期,金钱都是致关重要的。本作中的武将是有严格的俸禄体系的,完全是靠大名的收入体系在支撑。本次你赏赐 100 金,不是以前那样一次单独的行为,而是要从收入体系中拿出 100 金,每季度系统都会扣除这 100 金的,成为固定的支出部分。所以。在此条件下,请牢记:

①不要乱登用垃圾武将。他们的俸禄至少都是 400 起,这对于早中期不富裕的玩家可是一笔不小的开支。除去战国史上的名将不说,对于普通武将。我个人的选择是:内政建设型武将:内政力要 60 以上;防御作战型武将:统率或武力单项要 70 以上,有一项作战技能,相关兵科等级至少 C。这样的武将我才能勉强留有。


攻击敌城

②不要乱增加俸禄。在前面的"赏赐"指令介绍处已经说过了,那个"年初始希望加薪的武将自动增加俸禄"这个选择还是建议打勾。"不满"的当然要增加(当然如果能力差劲,干脆追放算了,不要浪费金钱)。除此以外,其他方面的赏赐,就要分时段了。游戏早期,你就是不怎么赏赐属下也不会被挖角的,大概其他大名也没有那么多闲钱来挖人。所以,先别急着给他们加薪,把钱全部用在内政建设上吧。中期,钱有一定宽裕后,优先考虑重点保护的历史名将,给予一定倾斜。增加到"感谢"状态就可以了。再其后,已经不再为钱发愁之时,给历史名将加满,普通武将全部"感谢"即可。还有最保险的 S/L 大法做保证,你怕什么,因为游戏有 AUTO 存档系统,所以,只要当你在游戏时间进行的时候,系统提示你某下属被挖走了,你这个时候马上 LOAD 自动存档,然后马上赏赐,再让时间进行,你就会发现系统报告"XXX 对你的 XX 属下登用失败"。

③金钱设施最优先建设。一般来说,游戏刚一开启的时候,你都可以马上派出系统推荐的人选出去探索,一般来说,都会有在野武将会被你录用的,不过,如果这个时候你的俸禄跟不上就麻烦了,因为有可能录用到一个不错的人选,他们的俸禄要求可不低,为了不使得你的收人见红,你第一个内政建设命令肯定应该是关于修建金钱设施的。金钱设施只有两种:市和商馆,市是建设效率最高,收益最高的金钱设施,毫无疑问,首先多派几个人,先建几个"市"再说。


积累斗志

2.町并建设位置严格考究原则

为什么说町并建设位置要严格考究呢?首先一定要明白,本作中的城市町并数量是完全固定的,无法增加,完全由每个城市自己的地形特征决定,比如,信长的清洲城周边地势平坦,就可以修建 10 个町并,而山区沟壑中的杂货城就只有可怜的 6 个町并可以建设,一个完整、完美的町并周围 8 格都可以修建设施。整个一起形成一个漂亮的九宫格(也叫井字格)。所以玩家的安排一定要尽量保证你所找的町并位置可以满足完美町并的要求,周围 8 格都可以修设施。怎么满足这个条件呢,其实很好操作,只要你的城下还有町并位置,你就可以选择内政建设中"町并"的指令,系统会用深蓝色显示出你可以修建的町并的位置。你会发现,鼠标的中心的浅蓝色色块代表你町并的中心位,周围的黄色色块代表你修好町并后,可以在其周围建立的设施位置。所以,请一定要满足。周围有 8 个黄色色块,形成完美的九宫格。这样,你就可以保证你所修建的町并是占地面积最大的町并,更有效率的进行建设。


发动战法

3.水田优先原则

金钱第一就不用说了,在你的收入基本能得到保障的时候,你就要马上考虑修建足够的兵粮设施了。因为本作的兵粮消耗可是惊人的,连输送队都会消耗粮食,大规模作战消耗的粮食就更加多了。所以修建兵粮设施,非常必要。当然,也更加要因地制宜了。如果你的领地,有河流湖泊等,可以修建水田,则一定要优先考虑兵粮町并的位置。要让其尽量多的设施位置靠近水田,形成多块水田建设位置,甚至,如果出现,岸地的町并可以保证 8 块"畑"设施位置,而可以满足 3 块水田的町并只有 6 块设施位置,都要毫无保留的选择后者。因为后期发展潜力无穷,才可以保证你的粮食获得高产量,特别是当其后与水田相关的"二期作"、"灌溉"、"品种改良"等内政科技开发出来后,水田边的"畑"又可以被开发成水田,你就知道其丰厚的生产效果了(参看前面的"内政收入体系指南"农业部分)。当然,如果是靠海边,就只能修"渔户",如果上述条件都没有,那就只好修最贫瘠的"畑"了。

4.优势技术优先原则

《革新》中,几乎每个大名都有自己的优势技术,比如:织田的铁炮技术,上杉、武田的骑马技术等。所以,在内政建设中,一旦满足了基本的金钱和兵粮设施后。你就要优先考虑发展自己的优势技术,尽快多修一些相关的学舍。至少开发其一半的技术(16 个相关学舍可以支持到相关第五项技术)。考虑到不同的玩家地形的不同,町并的多少,早期不通过战争,强占地盘能迅速开发到优势技术中的第 7 项是很难的,除非是有几个城市的强力大名,或者有丰厚金银山收入的富豪大名。不然还真没有那么多空地给你建设的。优先的兵种技术一旦开发到一定程度,如果有水田等设施,则赶快转型开发内政相关技术,至少开发到"灌溉"。如果没有水田优势,则考虑发展筑城技术,保证自己的防守能力。

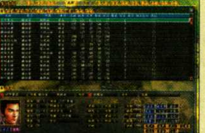


1、同盟心得

在本作中，进行同盟是必须的，在这方面AI可是非常厉害的，几乎每个AI都有好几个同盟方，不但自己研究技术，同时也不断找同盟方寻求技术交换，你可以发现，《革新》中AI对于技术的获得几乎是疯狂的速度，比普通玩家厉害多了。你稍微慢了点，很快就会在科技上被超越。所以，同时维持的多个同盟是必须的。

当然，同盟还是要用原则的，远交近攻是首要，一般来说，不选择相邻大名为同盟，除非是你想安稳一线，进攻另外一线。另外，本作中同盟的难度也是不小的，不是你想和谁结盟就可以的。你只能在系统自动推荐的原则下进行。放心，游戏有很好的隐藏属性的，武田家是肯定不会和上杉家直接结盟的。除此之外，结盟的原则，我个人的建议是：

①强力大名优先：大名家势力越强大，研究速度越快，与其同盟，获得技术利益也相对比较多。所以，请尽量选择名声比较高的大名，他们人多，地多。可支持的设施多，有利于技术发展。比如：三好家、毛利家。


锻炼出隐藏技能的竹中

②注重互补：比如信长的优势技术是铁炮，一般都要再选择一家骑马技术的大名为同盟。

③再留后备：如果自己独自把优势技术开发满，的确非常辛苦，最主要的是，要把那些最强力的武将留下来研究。很是不爽，所以，我选择信长的时候，还和岛津结盟了。他家也是铁炮为优势技术，所以，我要了他的"马上筒"、"火药改良"这两个技术，我这边又在研究筑城技术了。


技术水雷研发出来

2、交涉心得

前面提到过的就不多说了，这里主要是说，如果你选择交涉，发现你需要的技术系统没有推荐，则说明很难主动获得，这个时候就要等AI来找你交换技术了，它求你的时候，获得机会会大一些。另外，如果早期比较缺钱，最好还是用一些不太高级的技术换钱吧，几乎这个是很多玩家都会做的。如果对方没有你需要的技术，而你又不需要钱，最好还是拒绝，等AI研究了更好的技术的时候，再交换。

3、俘虏心得

如果是名将，系统有推荐录用的人选，当然最好，如果他们都不愿意投降，别急，关着，等他们的君主来赎。这个时候就可以拿其换宝物和金钱了。如果对方又无宝，你又不需要钱，记得，一定要无条件释放，这样可以增加名声，每无条件释放一位，增加10点名声，这个可是很划算的哟。



别乱用委任，特别是要注意不要给于其攻略或者输送的权限，不然AI经常乱来，而且，在内政的重视方面也要小心。建议只选金钱、兵粮、兵力重视，其他都别动。不然，AI很可能把你修建好的设施撤掉修相关的东西，打乱你的部署。除非到后期你已经完全不在乎的情况下。



不用多说，本作中的战斗还是技术至上论，就是要在优势兵种上面获得最高级技术。综合来看，本作中的骑马和铁炮的威力是最大的，优势技术为此两种的大名的实力是最可怕的。由于统率的高低直接决定斗志上升的速度，所以，上杉家和武田家的强力武将的骑兵队可是相当猛的。除了这些，面还提到几点军事方面的心得要点：

1、重视防御

实力弱小的时候，或因为分兵的原因，某些城市兵力不足，这个时候，防御战的作用就很好的体现出来了。1.5~2万左右的留守士兵，1万条以上的铁炮，5~6个普通武将，另外：

①足够的铁炮撸：铁炮撸是最佳的防御工事，一定要修在城市周边要道，最好是靠近敌人的必经之处和城门的结合部分。这样就可以保证敌人来到城市下围攻的时候，长时间的受到铁炮撸的攻击，一般来说，早期3个铁炮撸就足够了，可别小看它们的威力，抵挡1.5万大军不在话下。

②城市本身足够防御：保证城市尽量高的耐久度和一些相关的筑城科技获得。个人认为，至少要获得"栋门、御殿、铁炮铳眼、铁城门"等。有了这几个做保证，就是来3~4万大军，只要不是超级名将带队应该就不会陷落了。


技术研发

2、出阵武将

我们知道，一支部队可以派三位武将，因为统率直接关系到带兵的数量和斗志上升速度，所以，我们一定要优先考虑，让高统率的武将来领队，然后再配以相对高勇武的武将，最后一定还得带上一个知略75以上的智将，这样才可以保证你的部队既勇猛无敌，又不被敌人的计略所迷惑，不然，敌人的伪报和混乱会把他们搞得团团转的，根本无法发挥威力。


委任城市会来增援前线

3、敲山震虎

这招用于自身比敌人强大一些。如果要去攻击敌人主城，敌人要是龟缩本城那可不行。这样就砸它的建筑，它自然会出来，这个时候再和敌人在城外进行战斗，失去了城墙的保护，他们的威力就小多了。

4、引蛇出洞

如果敌人还是太强，自己根本不足以和他们作战，那就来一招引蛇出洞，不过条件是一定要有足够的粮食支撑，同时辅助以城门外几个铁炮撸，我选择信长之时，今川的岗琦城3.5万大军。我才2.5万。根本没有绝对优势。这样，就简单，主动示弱。派信长带一队1.45万人的铁炮到尾张的小牧山位置等着，很快，今川就会因为清州城兵少，而倾巢出动来攻，先别急着回防，等今川损失过半的时候再去抄袭其后路，就能有效的消灭其兵力，再多来1次，它就没有什么兵了，这个时候再反击，就事半功倍了。

其实本作的战术很多，玩家们完全可以自己多多的去发掘，因为本作的准即时制的战争模式，可以让各位玩家真正体验到战斗的乐趣。



历史名将很好用，但是也要培养，要想真正培养优势技能全满的一个超级猛将还是不容易的，需要积累。

首先玩家要知道除了特技以外 普通技能都可以经由战斗学得（第一/二/三阶技能对应的技能熟练度为：100/400/800），特技的领悟门坎为经验值1000（具体武将请参考前面的武将个人能力部分）。习得普通技能的关键是发动连锁，技能的连锁和相性以及两个技能之间的斗志差有关，差值越大，连锁机率越大，所以，请尽量配置出连锁机率大的特技组合。

比如：羽柴秀吉的特技是足轻的"千成袭"，蜂须贺正胜是计谋系的"火牛阵"，且他本人的足轻适性也最强，竹中重治特技也是计谋系的"治疗"，将三个人编为足轻队，只要选到两个人以上会的特技时，连锁机率就非常高。这样的搭配就非常好。

接着。请找一个邻近的城，城墙比较坚固，但是周边没有多少铁炮橹等强力防御设施。你就派出你要锻炼的这个部队单兵团出兵攻城，打城墙是很累的工作。其间足够你积累斗志多发几个连锁了。然后，城墙一打破，你就回城，等其城墙修好后，再次出击，这样多锻炼几个来回，很快特技都锻炼出来了。

因为篇幅有限，写到这里不得不和玩家说OVER了。光荣借鉴了著名游戏《文明》的技术体系，创造性的和日本战国历史相结合，奉献给了我们一款全新面貌的"信长之野望"，将游戏的内涵提高到生产力技术革新的层面上来去了。所以，《革新》中还有很多有趣的玩点和看点，让我们在游戏里一起体验吧！■


敌人败退


公家前来给予官位



神奇四侠

完整关卡攻略 全F4标志收集

文/id-nemo

操作按键一览

人物移动	W、A、S、D	使用	小键盘5
跳跃	空格键	防御	小键盘6
轻攻击	小键盘4	宇宙力	F
重攻击	小键盘8	锁定目标	Shift
切换队友	小键盘+、-、*、/		

人物介绍

神奇先生(Mr. Fantastic):
原名里德·理查兹(Reed Richards),科学家,一心希望通过研究宇宙能造福人类。

石人(The Thing):
原名本·格里姆(Ben Grimm),里德最好的朋友。

隐形女(invisible woman):
原名苏·斯道姆(Sue Storm),曾是里德大学时期的恋人。

霹雳火(The Human Torch):
原名约翰尼·斯道姆(Johnny Storm),苏的弟弟,优秀的驾驶员。

游戏中在需要用到"使用"键时会出现标记提示玩家,四个人的标记颜色分别是:里德对应蓝色,本对应黄色,苏对应白色,约翰尼对应红色。有些还需要蓄力,只需要根据提示按键就可以了。

名词解释

F4 标志: 收集全神奇四侠的秘密标志(Fantastic Four Secret Icon,以下简称 F4 标志)即可在主菜单中的奖励项(Bonus)中打开对漫画作者斯坦·李的采访录像,揭开神奇四侠的一些秘密。

最终一击(the Ultimate): 在对付某些 BOSS 的时候,可在其 HP 不到一半时发动最终一击。待游戏出现提示后,上前先按使用键,然后会出现一个游标,当游标滑到相应位置按相应的键即可。成功发动最终一击,可立即将 BOSS 击倒。

超级力量(Supers): 按宇宙力+跳跃键可进入超级模式,进入超级模式的人物会变成无敌状态,攻击力大大提高。超级力量可靠发动连招累积获得,获得金色的 F4 标志则可直接增加一个超级力量。



科学家里德·理查兹一直筹划在太空站中对宇宙风暴进行科学研究,希望以此揭开人类基因密码的秘密,为人类造福。但这项研究投资太大,里德只得求助于他的昔日大学同窗维克托。维克托已是拥有亿万家财的企业家,他对里德进行资助的原因完全是想从这项研究中获利。不幸的是,由于里德对宇宙风暴中心速率估算错误,致使太空船淹没于宇宙射线之内,5 个参加这次试验的人都不同程度受到辐射的影响……

关卡 1 宇宙风暴(Cosmic Strom)

目标:关掉防护罩

身着太空服的本(Ben)受命关掉防护罩,沿指示一直走。按使用键关掉防护罩,最后一个需先捡起再安装上去。完成任务后回来,途中宇宙风暴已经到了,五个人都不同程度受到宇宙射线的辐射。

关卡 2 里德的逃脱(Reed's Escape)

目标:找到苏

里德在医院病床上醒来,先在旁边的提示中按使用键,这个小游戏只要将两根白色短线连接起来即可。途中遇到一个误认为里德是维克托的机器人,一路跟它走,窗外的敌人用橡胶长手(宇宙力+轻攻击)解决。来到一条较长的走廊后,先进入左边的角落,触动开关拿到一个 F4 标志。进入走廊尽头后,打开大门并用计算机查找到苏的病房所在。

关卡 3 霹雳火(Human Torch)

目标:1、从医院侧厅里逃出来;2、找到护士

消灭走廊里的机器人后,左边的一扇门会打开,里面有个 F4 标志。穿过走廊和房间,最后看到一个护士被一群机器人守卫追着。将机器人消灭,再朝门旁边的汽油筒扔火球(宇宙力+轻攻击)炸开大门。来到一个狭小的密闭房间,用"宇宙力+重攻击"轻松搞定所有机器人。


先进入左侧的门拿 F4 标志

关卡 4 隐身女(Invisible Woman)

首要目标:找到里德

次要目标:避免被警报器发现

警报器只要隐身通过就不会被发现,按下宇宙力就会隐身,不过宇宙能量会持续快速减少,门外两个机器人可以隐身后从后面偷袭(宇宙力+轻攻击)。一直走,来到一个会议厅内,碰见了赶来的里德。里德向苏解释说宇宙风暴改变了他们每个人的 DNA 结构,而安全系统无法辨认出是他们,所以才会有大批的机器人一直缠着。现在可在两人当中切换使用,联手消灭所有机器人后,里德操控计算机打开大门,但仍然有个磁场防护装置。先别急着进去,此时右侧的门也同时开了,重新进入走廊,原先一扇关着的门现在也打开了,进入后找

到一个F4标志。回到原来战斗的那个房间，控制苏给里德加一个防御盾（宇宙力+快速切换人物键），然后迅速进入房间内，关闭磁场后和苏一起去找本和约翰尼。


将床毁坏可以找到F4标志

关卡5 狂怒的本(Ben's Rampage)
目标：阻止医院守卫

本因无法接受自己已变成石人的事实，变得十分狂暴。将床毁坏可找到一个F4标志，消灭不断冲进来的机器人，安全系统终于将超级机器人释放出来(Ultra Robot)。而里德他们三人同时赶到，本犹豫了一番还是将大门打开，四个人开始第一次并肩作战。这个机器人就防御较高，切换四个人并使用宇宙力，很快就能触发最终一击。

本一人从医院里逃出来，他还是无法接受事实，因为他再也无法恢复原状了。维克托质问里德这一切到底是怎么回事。里德告诉他宇宙风暴改变了他们的DNA结构。当维克托要求里德继续这项研究后，里德回绝说现在最重要的事情还是先找到本。



深夜，一个刚从画廊中走出来的盲人女士独自行走在杨西街上，她正打算乘地铁回家。几个街头混混挡住了她的去路并强行要求她交纳保护费。正好路过的本，自然无法容忍这样的行径。

关卡1 杨西街(Yancy Street)
目标：1、保护艾丽西娅；2、打败暴徒头子

这一关主要是练习本的各种技能。其中在一个小巷的拐角处有一道木墙，将其打碎可以进去拿到一个F4标志。一路追击这些暴徒，来到杨西街尽头的一个篮球场里。胁持着那位盲人女士的暴徒头子就在这里，在战斗前能够学会使用超级力量，用它可以轻松地打败暴徒头子。

盲人女士叫艾丽西娅(Alicia)。不过，当本说出他的名字时，她甚至还知道本是一名宇航员。可能是因为勾起了伤心的往事，本没说几句就匆匆离开。


打碎木墙，找到F4标志

关卡2 追踪本(Capture Ben)
首要目标：1、阻止狂怒的本；2、修好路轨
次要目标：拯救市民

狂暴的本已引起军队的注意，里德和苏现在先得让本冷静下来。利用苏的能力打开道路，一路追踪着本。先是救在高处的市民，然后苏和里德合力修正路轨，尽量降低本所造成的危害。在追踪的


图说：这个F4标志藏在围栏里面

路上会看到一个围栏，里面藏着一个F4标志。最后，里德虽然追上了本，但本坚决不接受里德的帮助，独自离开。

关卡3 控制破坏(Damage Control)
首要目标：解救消防车
次要目标：解救被困的女士

这一关是熟悉各人特殊能力的使用。本应先救被困在车子里的女士，然后再去救消防车。伙伴们赶到后，4个人齐心协力将卡车救出。F4标志在桥的另一边，有两个方法可以拿。一个是本救消防车前直接过去拿到，另一个是当苏和约翰尼赶到后，可以先切换约翰尼穿过火海去拿，然后再切换苏使用特殊能力。

里德劝说本从此以后4个人应该在一起，成为一支队伍。本似乎明白了些什么，他伸出了手——四个人的手紧紧地握在了一起。一旁一个独眼男人也在向他的上级报告说，虽然他们可能是危险的，但今天神奇四侠确实救了不少人的命。



神奇四侠正在做宇宙力的实验时，听到广播里的新闻中播报在地铁中心站有不明生物出现，警察正和它们战斗。约翰尼不禁兴奋地大叫：“是我们大显身手的时候了！”

关卡1 地铁大厅(Grand Central)
目标：1、保护平民；2、救出艾丽西娅；3、将艾丽西娅带回入口

首先将这些肮脏的生物全部消灭，然后捡起两块破碎的石板将洞口封住。警卫告诉本，地铁下层还有更多此类生物。下地铁看见艾丽西娅被困，她正想乘地铁回家时遭到这些生物的攻击。可以先去右边，进入地铁轨道，里面藏着个F4标志。现在去救艾丽西娅并将她带回。在地铁的入口里德和本碰到了一个粉碎者(Crusher)，正面无法对它造成伤害，只有攻击它背后的红色区域。


捡起石板可以将洞口封住

关卡2 鼹鼠人的窝(Moleman's Lair)
目标：1、寻找下水道；2、保护市民

里德决定找到鼹鼠人的隐藏地。先救出被困的工人，注意一旁的蒸汽阀门。打开开关进入另一侧走廊，进入通道时道路被封锁，出现了两只掘地兽。必须先用重击将其击倒，然后才能攻击其胸前的红色区域。打开进入下水道的开关后，先在一个下水道出口拿到F4标志。上楼梯，在箱子间穿梭，最后进入鼹鼠人的藏身地。消灭这里所有的怪物，鼹鼠人却跑掉了。里德通知大家在地面汇合。


在下水道出口拿到F4标志

关卡3 仓库(Warehouse)
目标：1、别让超过15个鼹鼠蛋被运出去；2、阻塞鼹鼠蛋的运输路线；3、打败粉碎者

约翰尼找到这些怪物安置幼卵的地方，一定不能让幼卵被孵化出来。在储藏室的旁边有一个汽油罐，将其引爆后上面的平台也随之塌陷，不过同时也会掉下一个F4标志。先守卫出口不让鼹鼠蛋被运出去，过段时间一个粉碎者会从出口爬上来，将两边的柱子彻底毁坏封住鼹鼠蛋的运输路线（有红色标记的地方），然后打败粉碎者。

关卡4 鼹鼠人的创造物(Moleman's Creature)
目标：打败鼹鼠人的创造物

鼹鼠人创造了一只巨兽，普通状态下无法攻击到它。等它的手捶击地面的时候会出现提示，切换苏将其两只手固定。然后再切换攻击最高的本去打它的弱点所在。当本在攻击它的时候，会出现一个拿着口袋的小怪物，把它打死可拿到F4标志。维克托对苏跟着里德进行这些危险的战斗非常不安，不过苏却说现在真正需要帮助的人是本，而里德也希望维克托能够帮助他们。



里德利用维克托提供的设备找到了宇宙能的来源，它们现在分布于墨西哥的丛林之中。如果能拿到这些能源就能在实验室中重新创造出上次宇宙风暴的情形，也许就能找到让本恢复原状的方法。

关卡1 丛林(Jungle)
首要目标：1、找到阿斯特克神庙；2、打破神庙封印
次要目标：收集六块流星碎片

本来到了丛林，苏告诉他应尽量收集流星碎片，因为这些含有宇宙能的样本是很有用的。往前走跳过陷阱，打败一只大蜘蛛后会碰到3个阿斯特克战士，在左边还有一大丛荆棘挡住去路。摧毁它，可以拿到一块流星石，再举起两旁和刚才荆棘丛门口的雕像安在石像的面前，石像就会吐出一个F4标志。在桥头遭遇神庙的守护神，他竟想利用宇宙能统治人类，看来战斗无法避免。按使用键抖动木桥先消灭要过桥的战士，然后冲过去消灭要锯断木桥的敌人。前进来到上层，将柱子弄倒，过去拿到流星石。来到封印前，里德已经到了，将两边雕像摆在神庙的头部前。切换里德用橡胶长手（宇宙力+轻攻击）将头部的眼睛打碎，封印随之解除。里德从缝隙中进入了神庙外部，本只能另寻其他入口。


举起雕像安在石像面前

关卡 2　神庙外部(Temple Exterior)
首要目标：找到神庙入口
次要目标：收集流星碎片

斜坡左边的角落里一个流行碎片，从斜坡上去碰到几个阿斯特克战士，对面还有两个射箭的战士，用橡胶长手将两人消灭后可得到 F4 标志。前进来到一座巨门外，必须将旁边三个圆盘同时激活，门才会逐渐打开。后面还会碰到的神庙主门也是用同样的办法，这里拿盾的战士得用重攻击才能将盾毁坏。


将三个圆盘同时激活

关卡 3　神庙内部(Temple Interior)
首要目标：找到神庙中心
次要目标：收集 4 块流星碎片

几分钟前，苏一个人已先行进入了神庙。跳下大厅，拿到一块流星碎片。一个怪物解除了封印被放了出来。注意防御，普通状态下只能用苏的冲击(宇宙力+使用键)才能对怪物造成伤害。怪物锤击地面后会有一段时间的停顿，这时跑到它后面对着它背着的那块勋章发连招。等怪物暂时倒下后，跳上大厅前方的基架攻击那块巨大的勋章。就这样反复几次，只要将这块勋章打碎，怪物也随之倒下。

往前走，不断跳跃躲过地面的钉刺机关。后面还会遇到发射钉刺的机关，只要隐身就能过去。打败巨型蜘蛛后，可以在右边房间里拿到 F4 标志。再穿过一个房间，打败守护神召唤出来的战士。快速跳过平台，拉下开关进入神庙中心。

关卡 4　神庙守护神(Diablo)
目标：打败神庙守护神

此 BOSS 只能在人形态的时候才能对其造成伤害，变身之后能做的事只有躲避攻击。因为他能够吸收宇宙力，所以只有用连招打，另外经常切换队员用宇宙力也是个比较好的方法。F4 标志须用本的公牛冲击(Bull Rush，宇宙力+轻攻击)不断打它才可能出现。

拿到能量石的里德想利用它将本恢复原状，但由于宇宙能量的不足，实验失败了。现在只能暂时搁下这件事，维克托此时递上一张请柬，邀请苏参加晚上在博物馆埃及厅的贡献会。



在纽约科学与历史博物馆的埃及厅内，维克托正在主持博物馆的贡献会。不过，一个看似是历史学家的人——就是先前和艾丽西娅一起从画廊中出来的那个，不能忍受艾丽西娅跟本靠得如此之近，于是想利用这个机会致石人于死地。不过，他必须先将艾丽西娅保护起来。

关卡 1　处于危险中的艾丽西娅(Alicia in Peril)
目标：1、保护博物馆内的人；2、进入控制室；3、救出艾丽西娅

艾丽西娅被关在了一个安全围栏里，消灭所有木乃伊，保安给了里德通往主控室的钥匙。乘电梯进入控制室，关闭安全围栏的其中一个开关。控制室的一个盆景内藏有 F4 标志，只要将其毁坏即可看见。下楼后从另一边电梯进，有个保安被困在空中，将他救下来后，会得到另一把电梯钥匙。再次进入主控制室，关闭安全围栏的另一个开关。艾丽西娅现在重获自由，回到大厅后和本联手消灭这里余下的木乃伊。


控制室的一个盆景内藏有 F4 标志

关卡 2　拯救平民(Civilian Rescue)
目标：1、保护平民；2、拯救身着红衣服的女士；3、护送这位女士到安全的地方

本正在大厅里保护平民，木乃伊王突然出现将一位红衣女士抓走。一路追着木乃伊王。将巨大雕像推倒，跳上高层走廊。途中还会遇到一个被石块困住的平民，将石块搬开将他救出，会发现里面有个 F4 标志。终于在一个礼堂内追上了木乃伊王，木乃伊王在 HP 非常少的时候会恢复 HP。所以在它只剩下 50%HP 时，毁掉它身后的石棺，木乃伊王就会独自逃走。救下那位红衣女士，一路将她护送回去。最后还会再碰上木乃伊王，没有石棺保护的它很容易被打败。

关卡 3　救火(Fire Patrol)
目标：1、修理洒水装置；2、焊接坏掉的水管；3、开启洒水装置；4、回到博物馆埃及分区

博物馆发生了大火，现在该是约翰尼表现自己的时候了。在进入维护室前，先在一个玻璃橱柜后面找到 F4 标志。一路前进到维护室，虽然洒水装置是开着的，但不少水管已坏了。先将洒水装置关上，回去将每根水管焊接好，回来再打开洒水装置。火势算是控制住了，里德通知约翰尼大家在埃及厅汇合。

关卡 4　荷露斯(Horus)
目标：打败荷露斯

和荷露斯的战斗分为三个阶段，第一阶段必须用苏的盾反射雕像的激光。先用防护罩防御，在激光将要击中时，按瞄准键将激光反射到荷露斯身上。第二阶段就轻松许多，只要在它没有保护的时候不断进攻就可以了。第三阶段也不难，如要获得 F4 标志就要在这个阶段不断使用本的公牛冲击持续对荷露斯进行攻击。

博物馆面目全非，维克托对神奇四侠每次出现总造成那么多的麻烦与破坏极为不满，苏想劝说维克托冷静下来，但维克托还是跟约翰尼发生了口角，苏决定明天上午去维克托的办公室跟他好好谈谈。而这一切事件的主谋却已逃之夭夭。



在维克托的办公室里，苏向他解释说，里德现在更需要她的帮助。既然维克托不能和他们共处，那么只能跟他说对不起了。维克托喃喃说道："里德，一直是里德，如果没有里德的话，你又会怎样？"失去爱情的维克托心理几近扭曲，宇宙射线对他的影响已在显现出来。

关卡 1　机器人的进攻(Robot Attack)
目标：1、保护平民；2、逃避无敌机器人

消灭在大楼门口的机器人，此时出现一个有防护罩的机器人。现在与它战斗是完全没有胜算的，一直往有路的地方逃跑就是。途中在一个路口的卡车上可找到 F4 标志。


在卡车上找到 F4 标志

关卡 2　寻找队友(Find Teammates)
目标：1、给约翰尼一些教训；2、保护平民；3、守卫汽油站

约翰尼拿老实的本开涮，给他点教训吧。沿途消灭机器人，一直赶到汽油站那里。然后机器人以及自爆炸弹就会不断出现，多用本的范围伤害攻击，别让自爆炸弹靠近就可以了。汽油站左上角有个垃圾箱，将其破坏可以找到一个 F4 标志。

关卡 3　战争机器(War Mech)
目标：1、摧毁所有机器人；2、摧毁重型机器人

来到时代广场，这里到处是军车。肃清这里的所有机器人，苏和里德随后赶到，他们将重型机器人引入了包围圈内。当火箭弹击中重型机器人后，其防护罩就会消失一段时间。此时再切换本上去用连招和宇宙力攻击。F4 标志则隐藏在下方一辆警车后面。那个独眼男人又出现了，这个名叫费奥雷的家伙自称是政府的特工，他还说要对神奇四侠进行隔离观察，以便他们了解这种新的超能力。



神奇四侠被关在了一间地下监狱内，这个监狱专门关押那些拥有超能力的罪犯。不过今天安全系统却遭到破坏，监狱内发生了暴动，众多囚犯跑了出来，而机器人守卫则攻击任何它所见到的活物。

关卡 1　救出本(Rescue Ben)
首要目标：1、击败单元组的守卫；2、找到本；3、重新抓回至少 5 个囚犯
次要目标：重新抓回所有囚犯

负责守监狱的机器人不多，但只要它们打开两边的传送装置，守卫就会不断出现。所以要抓回囚犯应该尽量用宇宙力+轻攻击或是宇宙力+重攻击冰冻住守卫，而大范围的冰冻同样可以摧毁传送装置。苏的攻击也会伤害到囚犯，还是该小心一点。消灭守卫后，一般囚犯不会自己进到监狱里，还得自己先进去，然后等囚犯追进去再出来。如能将 10 个囚犯都重新抓回的话，那么在经过关押着本的房间前会落下一个 F4 标志。进入房间后，先玻璃窗内的供电装置破坏，将本救出来，再消灭剩下的守卫。


将囚犯重新抓回监狱

关卡 2　使安全系统瘫痪(Disable Security)
首要目标：1、保护本直到他复原；2、找到主机并摧毁；3、逃向电梯

次要目标：1、释放本；2、重新抓回囚犯

本虽然救出来了，但现在还必须阻止这些罪犯逃出监狱。苏和里德去阻止龙人(Dragon Man)继续破坏监狱下层，而本和里德将去安全中心让监狱的安全系统重新运作。先保护本不受伤害，利用里德的变形能力，避开磁场防护装置。出去后关闭防护装置，将本释放出来。进入主机室，用里德的橡胶长手将受保护的面板打碎。逃回电梯，迎面碰上刚刚从监狱逃出来的一个怪物。在原来关他的房间里先拿F4标志，然后再打败它。

关卡3 监狱追逐战(Prison Chase)

目标：1、打败龙人；2、打败剩下的守卫

消灭机器人进入第一道门，这里左侧的板条箱内藏有F4标志。然后一直追着龙人，当打得他HP所剩不多时，龙人会先行逃掉。

关卡4 龙人(Dragon Man)

目标：1、守卫升降梯；2、击败龙人

在一开始的升降梯的板条箱内藏有F4标志，消灭所有意图破坏升降梯的机器人。进入旁边的升降梯后，龙人再一次出现。切换本用他的重攻击，很快就能将龙人打倒。而神奇四侠也乘着升降梯来到了出口。

不巧的是，费奥雷正好带着他的机器人部队经过。监狱被搞得一团糟，即使再怎么解释也无济于事了。里德直截了当地问他，"你到底想要我们做什么？"



费奥雷要神奇四侠进入一个被宇宙能辐射过的实验室里调查它的状况并尽量弥补已经造成的损失。只要他们能成功完成这个任务，他就不会再送四人回那个该死的地下监狱了。

关卡1 瘟疫(Nanite Infection)

目标：1、找到苏和约翰尼；2、调查陌生的实体

通过心灵通道，四个人被传送到了不同的位置。宇宙能辐射让这里的生物和非生物都变成了同一个组织形式。在刚进来的平台上，一直往上跳到最高处拿到F4标志。一路前进，里德的长手多次发挥作用，平台之间的桥得靠他才能从高处打下来。最后会遇到变异苍蝇，当打得它只剩10%HP的时候，变异苍蝇就会跑掉。

关卡2 等离子虫(Plasma Worm)

目标：消灭等离子虫

F4标志就在房间的角落。普通状态下可切换各英雄用宇宙力攻击。过一会儿，整个战斗区域会出现很多的柱子，它会爬上其中的一根，这时如能将柱子快速打碎就能对它造成巨大伤害。

费奥雷没有食言，他将不再找神奇四侠的麻烦。不过里德还向他提出个请求，他们想回太空站拿回防护罩并希望费奥雷能帮助他们。费奥雷犹豫了一下，还是答应了里德。



里德带到太空的植物因为那场宇宙风暴也发生了变异，它们遍布于空间站的四周。由于太空站现在没有开启主动力装置，里德的船无法停靠。约翰尼依靠氧气罩进入太空站，他必须尽快激活动力装置让飞船停靠。

关卡1 昆虫横行(Infestation)

目标：1、激活生命维持系统；2、打开主动力

进入控制室打开生命维持系统。但主动力装置仍然处于停运状态。生命维持系统开启后，众多植物和昆虫也"活跃"起来。打开通往发生器的大门，最后会遇到一只巨型甲虫，如用火球将它打


只有用火球将巨型甲虫打死才会出现F4标志

死，就能得到F4标志。打开主动力装置后，里德的飞船现在可以进入太空站了。

关卡2 搜寻防护罩(Hunt for Shields)

目标：1、找到防护罩碎片；2、击败植物怪(THE PLANT CREATURE)

苏和本负责寻找在货舱内的防护罩。沿路消灭一些巨型昆虫和植物，在进入货舱前的一个门前有一条分支走廊，进去后消灭里面所有的昆虫后可得到一个F4标志。进入货舱后发现这里被植物怪占据着，这个BOSS普通状态时是无敌的。距离近时它会一直捶击地面，如果距离远的话它会吐出一些昆虫，将这些虫子全部打死后，这个植物怪的弱点就出现了。这时候快速切换本上去给它几个连招，最多3个回合就能把它打倒。

关卡3 太空站的毁灭(Station Destruction)

目标：1、开启太空站自动毁灭系统；2、摧毁3个防护发电机

这里有三个房间，第一个是开启反应堆的房间，3个防护装置同样用橡胶长手摧毁。第二个房间是开启通向控制面板中心的移动悬梯，第三个房间是启动备用的电力装备，这里开启计算机的顺序是"中，左，右，中，右，中，左"。第二个房间可拿到F4标志，不过前提条件是移动悬梯必须最后一个开启才行。



里德的恢复实验终于成功了，但是已经化身为毁灭博士的维克托一直监视着一切，他跟神奇四侠的最终决战也即将打响。

关卡1 防卫巴克斯特大楼(Defend Baxter bldg.)

目标：1、防御火箭塔；2、阻止院子外的攻击者；3、保护第一层楼

先保护两个火箭塔，消灭不断从空中、庭院外冲进来的机器人。进入大厅后会发现左右两边各有一个接待台。切换本在右边那个接待台会出现黄色标记，走近后按"使用"键，对面那个接待台会出现一个F4标志。将操作离子炮的机器人强行拽下，操作离子炮对付成群的机器人。

维克托将本骗进了里德的实验室，在他不注意时乘机将他推进了恢复装置。本的力量被吸收，变成了一个普通人。


到对面那个接待台拿F4标志

关卡2 侵入防御系统(Activate Defense)

目标：1、潜入安全中心；2、侵入安全系统

一直前进，途中会遇到被炸裂的走廊，切换里德将身子变长，让苏通过。在安全中心的角落可以找到F4标志。侵入安全系统后会出现很多机器人，可以操作巨型机器人将它们消灭。

关卡3 毁灭(Attack Doom！)

目标：打败毁灭博士

对毁灭博士的攻击同样只有在没有防护罩时才会有效。这一关的F4标志其实就在平台右侧的半空中。要拿到它须选择约翰尼，从平台跳出去后按住跳跃键不放，约翰尼能够滑行一段距离，控制好方向就能够拿到F4标志。

关卡4 本的追求(Ben's Quest)

目标：1、进入主升降梯；2、找到隐藏的安全终端；3、回到实验室；4、激活并使用恢复装置；5、找到里德、苏和约翰尼

毁灭博士假装死去，从而对里德等人进行偷袭。苏呼唤着本的帮助，在恢复装置里的本懊悔曾经想着恢复常人的生活。相对这些来说，伙伴才是更重要的。

一路上可以利用工具打败机器人。接着是找隐藏的安全终端，这个没有固定地点，是随机的，多试几个就能够找到了。打开大门后进入恢复装置，本现在又恢复了力量，石人又回来了！F4标志在实验室对面那堵破损的墙后面，变成石人后即可将其摧毁，从而拿到F4标志。一直前进消灭挡路的机器人，最后的巨型机器人也很容易解决。

关卡5 毁灭博士Ⅰ(Dr. DOOM Part 1)

目标：打败毁灭博士

一开始就是发动最终一击，无论成功与否都会下落到第二个平台战斗。这个平台的三个导电装置会不断给博士补充HP，所以应先毁坏它们再跟毁灭博士直接战斗，毁坏它们后同时会出现一个F4标志。



毁坏三个导电装置后会出现F4标志

关卡6 毁灭博士Ⅱ(Dr. DOOM Part 2)

目标：打败毁灭博士

神奇四侠终于重聚，难道毁灭博士还有胜算吗？

最终的BOSS战分为两个阶段。第一阶段，当里德叫约翰尼用火的能力禁锢博士的行动时，切换约翰尼发动最终一击，接着是苏。第二阶段，先是选择本制住博士行动，然后再切换里德扳开高压水龙头。在第二阶段时，战斗的区域内会随机出现F4标志。

神奇四侠战胜了毁灭博士，欢呼声响彻天空，约翰尼的焰火更是耀眼。里德和苏有情人终成眷属，而毁灭博士则被永久关在了地下监狱中。■


毁灭博士终于倒下了

FANTASTIC 4

英雄救美传说之大颠覆！

完全乐谱收集
完全护身符收集
完全物品收集

The Bard's Tale 冰城传奇 完全攻略

文/听风惊梦

第一章 老鼠是酒店老板娘们的天敌

我是一名四处流浪的旅者，由于有那么一点歌唱天才，所以文绉绉的人们就都管我叫"吟游诗人"。在过去的岁月中，我四海为家，走遍了这片大陆的各个角落。

今天是一个平常的日子，平常得和所有的昨天都没什么区别，身无分文的我来到了一座普通的城镇的普通的小酒馆前。我像以前一样，在那里唱起奇妙的歌曲，从异度空间召唤出我的小伙伴——可爱的小老鼠，随着酒吧中迷人的寡妇的尖叫，我再次成功完成了骗吃骗喝的例行使命。不过没想到的是，我在这次演出中的遇到了一名古怪的老头，他让我卷入了一个阴谋中，对，就是一个阴谋。不过这也只是我这名伟大的吟游诗人，一生不平凡经历中的一个小小插曲而已，至于其他的故事，你就问那个不停盘旋在我头顶上，喋喋不休的"创世者"吧。他就如苍蝇一样在那飞来飞去，似乎是无所不知，无所不晓，因此，有什么疑问的话，你就尽管问他吧。对了，首先还要向你解说一下关于我这个角色的"属性系统"，以及那原本就存在我记忆中，却被该死的"创世者"扔到无数不知名的NPC、古里古怪的怪物手中和宝箱中的乐谱。


好大个的老鼠！

首先，是那个属性点数系统，对于吟游诗人而言，最重要的分别是强壮(Strength)、活力(Vitality)、韵律(Rhythm)和灵巧(Dexterity)，这些分别关系到攻击力、生命力、召唤生物的攻击能力和弓箭的杀伤力，而像幸运(Luck、影响敌人身上掉落物品的好坏和金钱的多少)、魅力(Charisma、影响别人与你的对话态度和商店中的商品价格)就没有什么特别的意义了。此外至于那些诸如双手攻击、速射和寻宝猎人的特长可以任意选择。


酒吧中可以听到酒鬼们的歌曲

然后就是那些乐谱了，天知道为什么那可恶的"创世者"为什么把它从我脑袋中夺走，害得我不得不到处去寻找31份不同的乐谱，当然这还不包括我手中召唤可爱小老鼠的这份。除了乐谱以外，在旅程中，我还可以找到形形色色的物品和一些奇妙地点的地图。以上这些，就是我们要在这款游戏里一起完成的任务了。那么下面让我先回到那个普通的城镇——Houton。


完成任务后向酒吧老板娘索取酬劳

在答应帮助迷人的寡妇消灭地窖中老鼠之后，我来到地下酒窖。在曲折的通道尽头，我找到一只小老鼠，踩扁它，没想到更大的一只喷火大老鼠又出现了。我带着全身的火焰，像个烧鸡似的跑回了酒吧间。在众人的嘲笑声中，我带着从寡妇那得到的满头雾水和一把腰刀再次来到了酒窖，此时会出现一个奇怪的老头，不厌其烦的教导我如何攻击和召唤，还交给了我召唤雷精的歌曲。不过我不会感谢他，因为他就是那自以为无所不知的"创世者"派来的，引导我进入下面一段累死人的旅程的始作俑者。不客气的送走他后，来到通道尽头，召唤雷精消灭大老鼠后，我回到了酒吧，从老板娘处得到了一份"温馨"的礼物。

第二章 监狱不是一个讨人喜欢的地方

销魂的一夜过去后，我告别了迷人的老板娘。离开酒吧，又遇到了那个古怪的老头，嘲弄这个"创世者"的傀儡并从他手中得到了Caleigh护身符后，我继续在村里面闲逛，顺便可以翻箱倒柜的找到一些钱物，谁叫吟游诗人往往还兼任着盗贼这样一份很有前途的职业呢？在村中闲逛时，在酒吧旁的井边可以遇见一只头上顶着大大的惊叹号的小狗，如果我和善的对待它，那么它将伴随我完成整个旅程，需要注意的是，由于那个充满恶趣味的"创世者"的安排，所有我要寻找的人或者生物都会顶着大大的惊叹号并且在地图上以橙黄色的小点出现，天知道这样他们究竟累不累(得到小狗的加入，必须在先前与酒吧老板娘的两次对话中，均使用戏谑态度)。

与路上游荡的老者友好的打招呼，得到一点可怜的经验值后，就可以在酒吧旁的房屋中得到找寻可怜的妇人(Ogun's Mum)失踪的儿子Ogun的任务。在一


在酒吧的井边发现了可爱的小伙伴—小狗


森林尽头的地精

间小屋中，我见到 Darraud，得到驱除石冢怪物的任务，直接来到镇中的地下迷宫中，找到一名 41 岁的喜欢装扮成猩猩吓人的老男人的全部财产，就可以回 Darraud 处完成任务了。另外可以与卖酒的 Vandalism 对话后，出门击碎门口的酒瓶，得到打破竞争对手的商品的任务，接下来在寡妇酒吧的地下酒窖中打破 22 个瓶子，然后打破商店中的 4 个瓶子，就能拿到 500 元的奖励了。


森林监狱中的机关

接着从城镇的南方出口出去，此地是森林地带，有着郁郁葱葱的树木和四处游荡的狼群。路上还有一些树桩，打开后能够得到一些金钱，在以后的地图中，还能在里面找到某些特殊的宝物。来到道路的尽头，有一只孤独的地精 Bannafeet 在游荡，它自称手上有着新的乐谱，不过需要我帮助它完成某些事件后才能给我。不管那么多，先恐吓它一番，这个胆小鬼说乐谱放在了村庄的井中，回到村庄进入井中，虽然可以获得一点可怜的经验值，但乐谱却没有任何影子，看来我被涮了。回到 Bannafeet 处，它说只有帮助它救出可怜的 Ketilll 后，才能告诉我乐谱所在。从它嘴中得知了森林监狱的开门密码后，我前往监狱。

回到村子，从东面的出口来到森林监狱，消灭路上的地精来到东北角的监狱，通报密码进入了监狱。放倒监狱的两名守卫后，见到被囚禁的三名囚徒。天知道究竟谁才是 Ketilll！我决定干脆打开机关把他们全部放出来。监狱中从左到右有 3 个机关，按照 2-1-2-3-1-2 的开启就可以安全的放出可怜的囚徒。然后就可以向地精 Bannafeet 复命，于是得到了召唤神箭手的曲谱。

第三章 一个滑头地精怎能逃出我的掌握

回到村庄，那个可恶的老头再次出现，让我到 Kirkwall 去找他的兄弟 Bob。然而在我离开村庄前，村长 Sheriff 出现让我把 Ketilll 抓回来，否则就别再回这了，也罢，为了这里的醇酒和美女，我就去 Neversdale 找回 Ketilll 吧！


搭船去寻找 Ketill

可怜的 Ogan 被地精杀死


突然出现的地精乐团

离开村庄，来到正北方的 Neversdale，从东侧的河边花费 15 元渡河，前进，看见一具可怜的冒险者横尸在野，从他的身上找到能够发射火焰的弓箭，并且发现原来他就是我们要找的 Ogun。消灭埋伏的地精，来到 Ketilll 的小屋前，这个懦夫不敢出来应战。只好来硬的，我进入屋内制服了歇斯底里的 Ketilll，并找到了召唤女巫的乐谱后，决定离开这里。向西侧的河边前进，由于在前面我豪爽的支付了船资，先前船夫的兄弟决定为我免费摆渡。可还没走几步，就遇到了地精首领 Fnarf 和他的喽啰，打败他的手下后，就可以安全离开这里了，当然战斗前 Ketilll 要求松绑并参加战斗的请求可千万不要答应，否则这个狡猾小子又不知道会溜到哪里去了！

回到村庄将 Ketilll 交还给村长，并将 Ogun 死讯告诉了他可怜的母亲，于是我得到少许金钱和兔子幸运币作为报答。然后来到酒吧从迷人的寡妇处得到美酒，接着去杂货店，以美酒为代价从店主手中以较优惠的价格买到了一处未知地域的地图，在以后我还可以在大地图上找到一名游手好闲的地精，在他手中可以买到四份不同地图，外加在遇到地精 Bannafeet 的森林中，可以通过射击小狗找到的松鸡而从猎人手中得到的一份地图，那么就有 6 个额外的探索地点可以去冒险，不过除了一些无关紧要的隐藏物品之外，那里没有什么特别吸引人的东西。因此暂时不打算前往那里，还是直接上 Kirkwall 找 Bob 先生吧！

第四章 为了逃避做七个孩子的爸爸的命运而逃婚

来到 Kirkwall，首先花言巧语的骗走了一个找上门的可爱女孩。这里务必欺骗她，否则按照她的想法留下来一起生七个孩子，对于我这个散漫惯了的诗人来说，简直就是灾难性的后果！

然后四处问起 Bob，所有的人都大摇其头。先来到杂货店，换到一把新的可以召唤两个“生物”的提琴后，在镇的最北头找到了两名旅者，得知原来我们是老相识，如果我前去他们的城镇 Finstown，就可以获得一笔丰厚的回报，不过我现在已经完全忘记了我曾经做过什么了，等有时间再去那里吧。然后与旁边不远的 Bob 对话，在他的指引下，我居然又找到了其他三名模样相同的 Bob！无奈之下向他们好言相求，终于被他们带到村西侧一个原先锁住的房子前，他们交给我一首召唤光精灵的曲谱(Light Fairy Song)，让我靠这个帮助进入原本漆黑一团的房间，找到前往他们秘密集会地点的通道。在此之前，可以先进入了一旁的仓库，找到召唤盾牌护卫的曲谱和一件不错的物品。


在隐蔽所见到 5 个 Bob


杀死肥马得到铃铛

进入密道，来到 Bob 们聚会的场所，天呀！这里居然有五个 Bob！在这里，他们又给我讲了老掉牙的美丽公主被邪恶巫师囚禁的故事，并且想借助法术召唤出公主的影象来诱导我，不过由于其中一个 Bob 将召唤的铃铛法器遗忘到了不远处的农场中，无法完成仪式。为了一睹漂亮公主的容颜，我义不容辞的前往农场，找那个脾气古怪的农场主讨要铃铛。在帮他消灭了讨厌的乌鸦之后，他正准备把铃铛交给我之时，他的女儿突然出现了，天呀！居然就是那个想和我生七个孩子的女孩！！下面我不得不去找一个蠢蛋代替我来完成结婚这个艰巨的使命。

回到城镇中的酒吧，在酒吧角落中找到了一个伤心的男人，三言两语就骗得他代替我去对付那个结婚狂。顺便召唤出老鼠，从酒吧中的女人手中得到一点小小的报酬之后，我回到了农场。兴高采烈的农场主说，他的女儿对新男友非常满意，而铃铛被却被他安置在一匹烈马身上——看来还得费一番手脚。来到一旁的环状石阵，摆平肥马，得到了铃铛。

第五章 我与地精老大及其喽　们的战争


终于召唤出了美丽的公主


再次见到地精首领 Fnarf



回到 Bob 们那里，让他们召唤出美丽的 Caleigh 公主。美丽的身影如梦如幻地出现在我眼前……这位高贵的公主称呼我为“天选之子”(Choosen One)，并声称我来到这里是上天赋予的职责，并允诺如果我解救她，将得到她的爱情和财富。这似乎是一个不错的选择！既可以打发空虚无聊的时间，也可以得到不错的回报，比起天天面对那些从异空间召唤出来的，总是自言自语或者是沉默无言的生物要有趣许多。那么好，我就首先去完成从丑陋的地精手中夺回 Magical Lute 的使命吧，下面那五个疯癫的 Bob 将为我打开一旁通往地精森林的大门。

打开大门，我再次遇到了地精首领 Fnarf 和他的手下，此外还有一个可怜人 Mell。Fnarf 没说几句话就开溜了，下面我将在无畏的 Mell 用身体开路的壮举下，尽快的射杀那些讨厌的地精射手，用剑放倒那些皮厚肉粗的地精骑士。在盾牌护卫和神箭手的协助下，我顺利的来到了地图的中部。冤家路窄，在这里我再次遇到了 Fnarf，他会不断的召唤地精剑士来攻击我，不过在我强力的火箭、盾牌护卫的攻击以及歇斯底里的巫婆的强力协助下，我一直追击 Fnarf 到了湖的另一侧。在这里

BARD'S TALE

Fnarf再次溜走了，消灭堵路的敌人来到东南角，终于截住了Fnarf。在盾牌护卫和神箭手拱卫下，我成功的用弓箭射杀了它。离开前，我在路口再次遇到了Mell，并从他的手中得到了召唤斧手的曲谱。回到了城镇，先到Bob那里和他们说两句，然后我就将前往丛林之塔开始我挽救公主的伟大旅程。

第六章 该死的冻掉下巴的冰山之旅

离开Kirkwall，一旁就是巫师们建立的丛林之塔，潇洒的射杀在塔外游荡的狼群后进入塔中，在塔的第一层我可以找到强化雷精之曲和探路者之曲。于是我以后就可以召唤出一个精瘦的老头来帮助我完成探索道路、打开宝箱以及发现隐藏房间等等琐碎的事情了。在下面的两层中，没找到什么特别的宝物，只有无尽的陷阱和数不清的吃人植物，不过在精明的探路者和女巫的协助下，我顺利的来到了塔顶。在这里我再次遇到了守护者Herne，使用火箭可以轻松摆平这一株四处乱窜，会喷射毒气和召唤吃人植物的半树精。得到可以召唤它的护身符后，我回到了Kirkwall，找Bob们寻求下一步的指示。不过下塔的途中，需要对付那些突然出现的讨厌德鲁依，纯粹的肉搏他们可不是我的对手，不过其中有的家伙会使用群体的毒性攻击，这可不是我现在可以抵抗的，因此使用弓箭和强悍的神箭手一起逐个消灭敌人，看起来是个不错的选择。



第一座巫师之塔的守护者——Herne

勇者墓地中沉睡的王者

回到了Kirkwall，这里已经被强大的不死生物占领了，回想起美丽的公主的话语，看来这准是邪恶的巫师们的杰作，我现在需要马上找到Bob！在村庄的西侧找到了Bob，不过正当他准备说出我的下一个目的地的时候，却被半人马妖怪重伤倒地，不过经过数不清的废话和无数次坠入死亡后，Bob终于说出了我的下个目的地——冰山通道。

离开城镇，直接前往北方的冰山通道。一进入，我就被凛冽的寒风冻的几乎寸步难行，不过在入口附近东侧，可以找到一个叫Gower的男子，并从他的手中得到一杯驱除寒冷的特效茶。不过在喝下茶水后，他露出自己的真面目，原来他是一个地精，为了免除他身上的诅咒，他希望我们能够得到冰谷深处的神剑来破解诅咒！答应可怜的地精的要求，一路来到冰谷的深处，在这里可以看到一个显而易见的陷阱——一个放在单独的冰块上的孤零零的宝箱，拜托万能的"创世者"，你就不能制作一些有新意的陷阱吗？果然我走上去后，虽然得到了强化斧手之曲，但是正如所料，我被出现的德鲁伊强迫进行了一次冰船旅行！

在冰河中，我不断的与跳上冰块的水底生物搏斗着，在斧手和女巫的协助下，轻松的摆平了它们！通过不断的漂浮前进，最后我来到了一把插在冰块上的神剑面前，可就在我拔起神剑的同时，却又被万恶的"创世者"扔进了地下的冰洞中。

进入冰洞后，我四处闲逛，除了发现几处锁住的房间和一个被堵在冰墙后的可怜"人"，我一无所获！从那个可怜"人"处得知，如果我可以进入一边的勇者墓地中，说不定能找到可以融化冰墙的火精灵召唤曲，好，我就进入勇者墓地去见见那位长眠的勇者吧！

第七章 一只老鼠就可以解决女武士军团

进入勇者墓地，在通道尽头可以看到僵坐在宝座上的骷髅勇者，在他的手上就有我需要的东西，不过这肯定是个阴谋，那个喜欢恶搞的"创世者"绝对不会轻易的把曲谱交给我，果然骷髅勇者Hrafn在我不停的唠叨中站起，原来他呆在这里是因为他无法证明自己勇猛的缘故，只要他能够杀死25名骷髅士兵，那么他就可以前往光荣的净土Valhalla了。我选择激怒他，于是他打开了他身后的大门，在与我一同前进的过程中消灭了25名骷髅士兵，借此表现自己的勇猛无敌！

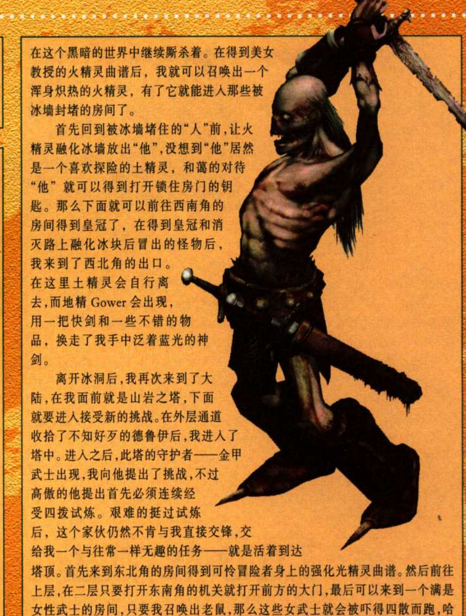


进入山岩之塔前遇到德鲁伊的阻挡



第二座尖塔的守护者——金甲武士

当骷髅勇者Hrafn杀满25人后，我们自动回到骷髅王座前，这里出现一名迷人的美女带着幸福的Hrafn前往净土，这个幸运的家伙！可惜我仍然得在这个黑暗的世界中继续厮杀着。在得到美女教授的火精灵曲谱后，我就可以召唤出一个浑身炽热的火精灵，有了它就能进入那些被冰墙封堵的房间了。



首先回到被冰墙堵住的"人"前，让火精灵融化冰墙放出"他"，没想到"他"居然是一个喜欢探险的土精灵，和蔼的对待"他"就可以得到打开锁住房门的钥匙。那么下面就可以前往西南角的房间得到皇冠了，在得到皇冠和消灭路上融化冰块后冒出的怪物后，我来到了西北角的出口。在这里土精灵会自行离去，而地精Gower会出现，用一把快剑和一些不错的物品，换走了我手中泛着蓝光的神剑。

离开冰洞后，我再次来到了大陆，在我面前就是山岩之塔，下面就要进入接受新的挑战。在外层通道收拾了不知好歹的德鲁伊后，我进入了塔中。进入之后，此塔的守护者——金甲武士出现，我向他提出了挑战，不过高傲的他提出首先必须连续经受四拨试炼。艰难的挺过试炼后，这个家伙仍然不肯与我直接交锋，交给我一个与往常一样无趣的任务——就是活着到达塔顶。首先来到东北角的房间得到可怜冒险者身上的强化光精灵曲谱。然后前往上层，在二层只要打开东南角的机关就打开前方的大门，最后可以来到一个满是女性武士的房间，只要我召唤出老鼠，那么这些女武士就会被吓得四散而跑，哈哈！于是就可以顺利前往下一层了。来到第三层，很顺利的消灭了路上的敌人，找到了通往塔顶的进口。在塔顶我轻松放倒了皮厚肉粗的金甲武士，得到了武士护身符、武士之曲和高级探路者之曲。下面我就可以离开这个不断崩溃的塔了，当然还要对付那些不知道从哪里冒出来的德鲁伊们。

第八章 出来混，迟早是要还的



海盗首领与他的手下欢迎我的到来

离开山岩之塔，南面就是德鲁伊的大本营Dounby，在这里的城镇中到处都是德鲁伊，但是我却无法找到通往中心德鲁伊之塔的道路？首先在下方酒吧中找到古怪的Fox兄弟，从他们手中得到帮他们讨债的任务，依次来到北面的Donnan的家和南面Catair的家，却发现原来Fox兄弟是骗我的，事实是他们欠了别人的钱财。回去之后，狠狠的教训了Fox兄弟得到了雷灵之曲作为补偿。然后通过废弃的地下遗址前往城镇西部，在废弃之城中，虽然我无法让召唤生物协助战斗，但是消灭寥寥可数的敌人后，最终找到了投石者之曲和强化女巫之曲，然后离开这里来到城镇东部。

在城镇北侧的酒吧(Aiken Drum bar)中，按常理召唤出老鼠小朋友骗到一些金钱后，我还参加了酒吧歌手的演出，得到一笔不错的赏金，然后与Dugan对话，得到了去绿色平原寻找MacRath，以得到寻找阴影神斧(Shadow Axe)线索的任务。不过我还是不要忙着前往绿色平原，还记得那几个旅者曾经告诉我在Finstown有着一笔丰厚的赏金等待着我吗？那么我回到Dounby东部，从东北角的出口出去就可以前往Finstown了。

果然，一来到Finstown，就有美女尖叫着欢迎我了，不过在她们背后还有无数弓箭等待着我，这可不是一件美妙的事情。下面我只有靠着手中强力的火箭，与神箭手、盾牌守卫和女巫的帮助下终于来到了城镇门前。这里的高大守卫似乎与我是旧相识，他"亲切"的告诉我，他们的首领Silkbeard正在等着我那。

进入城镇，首先来到酒吧，在这里我可以见到Gregor，他很惊讶我的到来，原来我曾经答应这里的村民，帮他们赶走恶龙，结果却卷款潜逃……我怎么不记得自己有如此卑劣的"壮举"？不管怎么说，因此这里的村庄才被海盗们趁虚占据了。我照例放出老鼠，没想到这样吓到的居然是一个壮汉，收取了封口费后我离开了这里。

来到城镇东北方的屋子。在这里我见到了Silkbeard，为了弥补我曾经的无耻

事迹造的孽，我不得不自己寻找出路了。来到最南面的军械库旁，召唤出我最强的伙伴摆平了这里的4名强盗，就可以进入军械库搜刮一通。然后出去与被困围在栅栏中的老者对话，我尽量用和蔼的态度对待他，结果获得了4名弓箭手的协助。与栅栏中一名妇女和小女孩和蔼的交谈，可以得到一把不错的琴。然后我回到刚才Silkbeard所在的房子，从箱子里得到刺客之曲和吸血虫之曲。就在准备离开的时候，Silkbeard在城镇出口堵住了我，艰苦的打败这个喜欢格挡的肉盾后，我火速的离开了这个是非之地。

第九章 一个记性不好的僵尸真是叫人头疼


手持阴影神斧的僵尸

看来还是回到绿色平原，继续寻人的工作要更有前途得多。于是我穿越Dounby从最西侧出口出去，来到了绿色平原。不过不幸的事情还是接踵而来，一名讨厌的德鲁伊的大鸟宠物，杀死了我可爱的小狗。可怜的小宝贝，就这样成为了一堆白骨。怀着满腔的怒火射落大鸟后，我来到平原上一处比较空旷的平地前，在这里我遇到了MacRath，但是他的话我却是一句也听不懂。放倒出现偷袭的半人马怪物Nukelavee,后，我决定带他回去见Dugan，以便搞清楚他究竟说的是什么。

回到城中，Dugan解释了他那难解的语句，原来MacRath发现了隐藏着神器——阴影战斧的地下密洞。对于神器，我也很感兴趣，于是决定前往探寻一番，来到绿色平原的尽头，进入了尽头处的地穴入口。在地穴中，有着许多的机关、传送门和隐藏房间，看来这里是探路者大显身手的地方了，首先我进入的道路尽头有通往“颅骨之路”(Skull Portal)的道路。进入后在颅骨之路的尽头有着通往“圆环之路”(Circle Portal)和“神木之路”(Tree Portal)的两条不同选择。我选择了“圆环之路”，在圆环之路的尽头，又有着通往“颅骨之路”(Skull portal)和“神木之路”(Tree portal)的选择，在这里我进入神木之路。在神木之路的尽头，又有着通往“圆环之路”、“颅骨之路”和“月光之路”的选择。我进入了月光之路(Moon Portal)，在这里我欣赏到了僵尸的舞蹈，还见到了一个喜欢絮絮叨叨的骷髅头，在骷髅头的强烈要求下，我点燃了黑池旁的五盏灯火，没想到的是，这样的举动居然为我召唤回了亲爱的伙伴——可爱的小狗，虽然它变成了白骨嶙峋的幽灵犬，但终究还是回来了！拿着沮丧的骷髅头输给我的魔女之曲，我来到了前方岔路前，在四条不同的通道前我选择进入了阳光通道(Sun Portal)，在阳光通道的中央大厅的箱子中我找到了怪兽之曲，然后我就可以从西面的小鸡通道(Chicken Portal)离去了。在小鸡通道的西北角和东北角处，我敬业的探路者都可以找到密室，在里面分别可以找到强化神箭手之曲和强化武士之曲，然后我就可以从中央的歌舞之路(Song Portal)离开了，在歌舞之路中，我可以见到手持阴影之斧的僵尸。一个可怜的“天选之子”向他索要神斧却被一斧击倒，下面他向我询问我是否也是“天选之子”？得到肯定的答复之后，它居然要直接把阴影神斧给我，这可能吗？肯定是那个无聊的“创世者”的阴谋！在我好心的提醒下，愚笨的僵尸终于铭记起自己的职责，开始朝我乱砍，下面我将按常规击倒它并取得阴影之斧，从正北方的通道离开前往下一个目的地Stromness。

第十章 我和两个疯子结下了深厚的友情

Stromness是逝者的乐土，在门口一本正经的守卫告诉我这里就是通往最后一座岛屿之塔的必经之路，并且我宣称依仗万能的“创世者”的嘱托，将在这里消灭我。不过就凭借那几根散乱的骨头，根本就不是我的对手。进入城镇，这里四处游荡着高大的不死生物，不过在城镇中心，我可以找到了这里寥寥可数的活人之一——疯子铁匠，先粗鲁的对待他房屋旁的地精得到强化吸血虫之曲，然后与疯子铁匠对话，结果他把我当成了他的家人，欣然同意带我前往他自己农场的外，前往地下矿脉的入口。一路保护小心他前进，在路上我还可以来到疯子铁匠唯一的朋友的房子，在他的手里面我可以买到可以同时召唤四名生灵的竖琴，而且在我奉承之下，这个疯子也高兴的教授了我强化投石怪之曲。出门后不远，又可以看到一个地精，如果我和善对待它，就可以得到强化火元素之曲。下面我将一直护卫疯子铁匠穿越众多骷髅的攻击，打开农场之门前往农场，到达农场尽头见到一个从地下冒出的不停蠕动的恶心怪物，消灭它后，我得到了疯子铁匠手中的神弓(Odraig Goch)，就可以进入地下矿脉了。


在死者乐土见到疯子铁匠

他就是疯子铁匠的朋友

进入矿脉后。进入后笔直向西走，与土精灵首领Culainn对话可以得到在10分钟内找到足够的土精灵矿工来协助它，挖开地下通道的任务。首先在我进入时经过的通道和转弯旁找到了两名矿工，并迅速的将它们带回到Culainn身边。然后在前往下方的大洞穴里，在洞穴通往西面的三条通道中前进不久，都可以找到一名土精灵矿工，只要我再带回两名矿工就可以让通道在10分钟内顺利挖通，不过如果有总共5名或者6名矿工的话，当然会更好。顺利的挖开通道后，我可以在通道中再次见到那个土精灵，与它对话可以得到酬劳。下面我就可以拿着土精灵首领赠送的会说话的神剑(Ego Sword)，前往东南角的出口处，通过地下暗河前往下个目的地。

最后一章 没有什么比作吟游诗人更好的了


第三座塔的守护者—Mannanan


终于见到了美丽的公主


最终我必须作出选择

穿过地下暗河，我来到了一个大洞穴，在洞穴的南侧现在有一面能量墙挡住了道路。下面我首先前往西北角，在听完Olav冗长的谈话之后，我前往地图的东南侧找到了一名可怜的土精灵Bannock，并送它从我进入的地点离开，得到了The Firbolg Armbands。得到这个物品之后，我就可以向Olav复命，并得到强化盾牌守卫之曲。然后我就可以召唤出盾牌守卫，打开那扇魔法墙了。进入一旁的洞穴，怂恿那个可怜的男人过去打开宝箱的话，我可以从他的“身体”上得到强化怪兽之曲，然后我回到刚才的洞穴，首先在西侧宝箱中得到强化雷灵之曲后，就可以从东南角的出口离去，再次通过地下暗河前往岛屿之塔。

一踏出矿脉，就可以见到岛屿之塔耸立在面前，我顺着台阶一层层的上去，在第一层我可以找到强化魔女之曲，在第二层东北角可以找到强化刺客之曲，最后来到顶层见到那个喜欢化成风暴的妖怪Mannanan，拿着神箭不断的和他兜圈子，就可以打败他。接下来，美丽的公主出现了，原来仅仅打败这三个塔的守卫，并不能彻底挽救她，只有消灭邪恶的巫师才能最终达到目的。因此她召唤出一只火鸟让我骑着前往巫师之塔(Dounby Tower)。



驾驶火鸟来到了Dounby城外的巫师之塔，连续放倒了12层重复而单一的敌人后，我终于来到了公主和巫师的面前，然而结果却是这样的：巫师说公主是被他们在一千年前封印的恶魔女王，而公主却说巫师是邪恶的化身，采用了不人道的方法囚禁了她，结果最后他们非要我给出选择，真是活见鬼！

当然我肯定选择了——什么也不选择的离去，继续作我游荡四方的吟游诗人。至于其他那两个选项，是那个恶趣味的“创世者”强加给我的，我只当它们不存在，嘿嘿！如果你们有兴趣，倒是可以试一试，不过我忠告你，结果可并不是那么有趣的……■

附一:完全乐谱收集

乐谱名称	取得方法	召唤生物特点
灵鼠之曲 Rat summon song	初始曲谱，其升级曲谱在杀死Fnarf的地精森林的西北角树桩中	虽然攻击不差，但是生命力脆弱，因此除了完成一些支线中“吓人”的任务外鲜有出场机会
雷精之曲 Thunder Spider summon song	初始由Houton地下酒窖中的老头给予，升级版本在丛林之塔第一层的宝箱中	升级版本比起初始版本相比，不仅具有麻痹效果，而且还具有“连锁闪电”效果
神箭手之曲 Heroine summon song	初始是完成Houton森林中的地精Bannafeet救助Ketill的任务获得，升级版本在取得阴影神斧的地下城秘室中	伤害力不高，但是可以击退敌人
老巫婆之曲 Crone Tune song	初始在Neversdale中Ketill的小屋中找到，升级版本在Dounby城的地下城废墟的出口处	升级版本不仅可以全体治疗，还有诅咒攻击敌人的效果
光精灵之曲 Light Fairy Song	初始由剧情在Kirkwall由Bob给予，升级版本在山岩之塔第一层东北角的“天选之子”的尸体上	有照明效果并且随机放射白光，使得对手盲目
盾牌守卫之曲 Bodyguard Song	初始在Kirkwall镇一个漆黑的储藏室中，升级版本在Finfolk Caverns完成剧情任务后获得	拥有最强的防护和格挡效果，是最佳肉盾
斧手之曲 Mercenary song	初始是完成地精森林任务后由Mell给予玩家，升级版本在冰山通道中剧情获得	中规中矩的表现，不过在武士出现后就彻底坐上了冷板凳
探路者之曲 Trap Finder song	初始在丛林之塔第一层宝箱中，升级版本在山岩之塔打败最终守护者“金甲武士”后自动获得	高级探路者是不可或缺的，他不仅可以发现并延缓陷阱，而且可以发现游戏中的隐藏房间，获得不少珍贵物品
火精灵之曲 Elemental summoning	初始在勇者墓地完成帮助骷髅王者Hrafn前往“净土”的任务后由随行的美女给予，升级版本在Stromness如果和善对待了疯人商店的地精后获得	除了熔化冰块和远程攻击之外，其一无是处
武士之曲 Knight Song	初始在山岩之塔打败最终守护者“金甲武士”后自动获得，升级版本在取得阴影神斧的地下城秘室中	装甲厚重且攻击力较高，是后期的主要伙伴
雷灵之曲 Knocker song	初始在West Dounby完成Renard兄弟的任务后获得，升级版本在Finfolk Caverns通过魔法门后西侧的宝箱中	本体脆弱，但是投射出的闪电束非常有效
投石者之曲 Brute song	初始在Dounby城的地下城废墟中，升级版本在Stromness疯人商	强力的远程部队，是个不错的伙伴
刺客之曲 Rouge Song	初始在Finstown海盗首领Silkbeard.所在的房子的宝箱中，升级版本在岛屿之塔二层的东北角	杀伤力很高，回避能力很强，但是装甲薄弱
吸血虫之曲 Heal Stealer Song	初始在Finstown海盗首领Silkbeard.所在的房子的宝箱中，升级版本在Stromness粗暴的对待疯子铁匠旁边的地精后获得	拥有吸血能力，但是飞行速度很慢，容易被围殴至死
魔女之曲 Enchantress Song	初始由取得阴影神斧的地下城中月光之路的骷髅头给予，升级版本在岛屿之塔一层	拥有复活能力和对敌减速能力
怪兽之曲 Behemoth tune	初始由取得阴影神斧的地下城中阳光通道（Sun Portal）的中央大厅宝箱中，升级版本Finfolk Caverns在通过魔法门后东侧岩浆房间的“天选之子”的尸体上	对付不死生物有特效

附二:完全护身符收集

护身符名称	取得方法	特点
Caleigh 护身符	出了Houton后由曾经出现过老者赠送	按照1到3级消耗不同的水晶，除了回复全员体力之外，还递增50%～100%全免伤害效果
Herne 护身符	打败巫师第一塔——丛林之塔的守护者后获得	初级只是攻击附近敌人，中级攻击范围加大而且附加中毒效果，高级攻击范围最大而且杀死身边的一般敌人
Lugh 护身符	打败巫师第二塔——山岩之塔的守护者后获得	初级在主角身边附加刀片，中级附加弓箭散射效果，高级甚至附加流星攻击
Mannanan 护身符	打败巫师第三塔——岛屿之塔的守护者后获得	初级召唤旋风，中级召唤旋风和闪电，高级召唤旋风闪电和火球

附三:完全物品收集

物品名称	效果	获取方法
Badger Hide Gloves	强壮 +1	去Neversdale寻找Ketill的途中，在地图南部的一个箱子中找到
Belt of Oak	强壮 +2	在获得阴影神斧的地下古迹中，位于月光之路（Moon Portal）中北侧的一个宝箱中
Armbands	强壮 +3	在前往第三座岛屿之塔的途中，救助土精灵Bannock离开洞穴（Finfolk Caverns）后入手
Findruine Charm	活力 +1	在Houton遇到地精Bannafeet的森林中，可以通过射击小狗找到的松鸡而由猎人引入一个特殊区域（the Hunting Grounds），在其中最北边的一个树桩中找到
Fae Locket	活力 +2	在获得阴影神斧的地下古迹中，位于颅骨之路（Skull portal）东面房间中的一个秘门之后，需要召唤高级探路者才能发现，下同。
Phial of Medb	活力 +3	从大地图的地精商人手中买到Carrowmore的地图后进入，在其中一处秘门中找到
Rabbit's Foot	幸运 +1	完成Houton镇中帮Ogan's Mum寻找儿子下落的支线后，和善的告诉她儿子的死讯后入手
Silver Horseshoe	幸运 +2	在巫师的第二座塔——山岩之塔的第二层宝箱中
Four Leaf Clover	幸运 +3	在疯子铁匠的农场中西侧的一个树桩中找到
Badge of the wind	灵巧 +1	与土精灵一起离开地下冰洞（Frozen Tombs）时会遇见地精Gower，和善的对待它后入手
Boots of Quickening	灵巧 +2	在德鲁伊之城西部（West Dounby）的中央地带的酒吧（The Tup bar）获得比赛胜利
Lightning Stone	灵巧 +3	在前往第三座岛屿之塔的途中，听完Finfolk Caverns北侧Olav冗长的故事后自动获得
Silver Torc	魅力 +1	在巫师的第一座塔——森林之塔的第三层宝箱中
Golden Coronet	魅力 +2	在冰洞（the Burial Chambers）中最北侧的房间中，需要解救东侧冰墙的土精灵得到钥匙后才能进入
Mantle of Ossian	魅力 +3	在Finstown.城酒吧中，召唤出老鼠吓倒一名健壮的海盗后获得的“封口费”
Eagle Charm	韵律 +1	在Neversdale北岸Ketill的房间中的宝箱里面
Ring of Tara	韵律 +2	在冰洞（the Burial Chambers）中使用最恶劣的态度对待土精灵Dolyn，让它在逃走的时候被杀死，然后可以从它的尸体上获得
Cormac's Chalice	韵律 +3	从大地图的地精商人手中买到Ruins of Tara的地图后进入，从西侧秘门进入后，在北方一个宝箱中获得
Golden Thistle Ring	+50 最大的攻击点数	来到疯子铁匠的农场中，在疯子铁匠取出神弓的破屋的北侧树桩中
White Book of Rhydderch	+50 最大魔法	在地下矿脉中，协助土精灵在10分钟内挖开石头，那么就可在其后的石洞中再次找到曾在冰洞中见过的土精灵Dolyn，从它的手中获得
White Book of Hergest	+10% 魔法恢复速度	从大地图的地精商人手中买到Emain Macha的地图后进入，在地图最尽头的宝箱中入手
Golden Spyglass	+10% 财富价值	从Houton的商人手中可以买到进入Ruins of Dun Alfiene的地图，在其中的一个宝箱中获得
Amulet of Llyr	+1～5 奖励装甲	从大地图的地精商人手中买到Cairn of Ardagh的地图后进入，在西北侧的大空洞的东侧，可以发现秘门，进入后消灭全部敌人后开启宝箱获得
Broonie Cloak	+10% 恢复速度	在Finstown镇的军火库中的宝箱里
Falstone Token	+10% 经验	在Kirkwall镇中一个黑暗的储藏室的宝箱中



秘集市

地球帝国Ⅱ Empire Earth 2

游戏中按回车出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

icheat 开启所有秘技功能
idontcheat 取消所有秘技功能
play god 刀枪不入模式开关
loot 获得10000各种资源
taxes 各种资源减少100
give tech 获得50科技点数
sea monkeys 建造立即完成
toggle fog 战场雾影开关
epoch up 立即进入下一时代
recharge me 选中的单位立即恢复生命
convert 转换选中的单位
punish 选中的单位受到20点伤害
win 当然任务立即获胜
【Ctrl】+【Alt】+【Shift】+【V】 显示游戏版本号
【Ctrl】+【Alt】+【Shift】+【F】 显示画面帧速率

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗









至高统治者2010 Supreme Ruler 2010

游戏中按回车键或选择“Chat”按钮开启对话窗口，输入下列代码并回车获得相应功能（注意字母大小写）：

cheat allowcheats 激活所有秘技功能
cheat instantwin 当前任务立即获胜
cheat georgew 获得10000元资金
cheat allunit 开启所有建造项目并完成所有单位的训练
cheat maxstat 获得卫星
cheat fullmapshow 开启或关闭用户界面的按钮
cheat endday 跳过时间
cheat shelovesme 功能未明
cheat shelovesmenot 功能未明
cheat onedaybuild 功能未明
cheat satellite 功能未明

注意若使用了秘技功能，则你当前的游戏状态会被标明“cheated”，而且在存档中也会有这样的标志。

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

过山车大亨Ⅲ水上乐园 RollerCoaster Tycoon 3

在游戏中点击一个游客，然后点击全局资讯按钮（上面标有字母“i”），再点击游客的名字，删除原有字符串并输入下列字符串回车，即可完成改名并获得相应功能：

Alistair Lindsay 变声效果
M Brookes 地下移入
Mornington Crescent 允许通道穿墙
Rick Griffiths 洞穴出现鲨鱼
David Walsh 效果未明

以下字符串的相应功能，在本作及原来的第三代游戏中均有效：

John D Rockefeller 获得10000元
Mouse 游客们都盯着地面
Atari 所有游客都大笑并欢呼
Frontier 过山车和轨道不会出现故障
Guido Fawkes 高级焰火编辑器
Chris Sawyer 游客们高兴得跳起来
Sam Denney 所有轨道隐现
Jon Roach 所有过山车隐现
John Wardley 取消轨道高度限制
James Hunt 婴儿车穿越公园
Shifty 游客们跳舞
D Lean 飞行视角线路编辑器
Make Me Sick 所有游客生病
ATITech 速度提升
Jonny Watts 观察视角
Atomic 大爆炸
A Hitchcock 出现大量的鸭子
PhotoStory 观察视角截图
Andrew Thomas 降低轨道摩擦力
David Braben 取消上升速度限制
Andrew Gillett 提升公园价值
Ghost Town 游客们无法进入
FPS 显示画面帧速率
Isambard Kingdom Brunel 训练工作人员

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗

王国兴起 Rising Kingdoms

在游戏中按回车出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

octrta 获得7点荣耀、3000黄金和100珠宝，单位训练及升级研发速度加快。
makemerich 获得3000黄金和100珠宝
makemefamous 获得7点荣耀
fasterfaster 单位训练及升级研发速度加快

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗







冷战冲突 Cold War Conflicts

在游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

blitzkrieg 当前关卡立即获胜

游戏中也可按住回车键并按下下列键获得相应功能：

【回车】+I 隐身模式
【回车】+O 刀枪不入模式

〖测试:NA PAGAN 提供 A〗



〖测试:NA〗未经编辑部测试
〖测试:有效〗经编辑部实际测试通过



诺拉斯生存指南
——来自诗人的传唱

文/红枫

我们吟游诗人既不拥有战士钢铁般的防御，又不可能提供巫师那样摧枯拉朽的伤害，更没有盗贼飘忽不定的身手，即使曾是同门师兄。我们背着鲁特琴，哼着小曲，凭着那三寸不烂的舌头，在各种嘈杂的去处，向人们讲述着自己的见闻，将英雄的传说或是粉色逸事传到世界各地。你绝不会在我们身上找到哪怕一个子儿——金钱归于尘土，换来美酒佳肴。

诺拉斯是一块充满神奇魅力和危机四伏的大陆，在这里探险，有一些基本的法则需要遵守。随着大灾变传说的传播，越来越多的勇者向诺拉斯集中，然而真正能在此生存下来的并不多，许多人不是莫名其妙地死亡，就是离奇地失踪，还有一小部分侥幸保住性命回到了他们来的地方——因为从未有人系统地总结这些经验，更别说传授给后来的人，大部分人只能在战场上从队友那里获得零星的经验，这种低效的方式不知道持续了多长时间，直到有一天，一位诗人来到这里，他叫红枫。

他没有健壮的身体，看上去也不像其他从事这个行当的人那样机灵——如果不是因为在酒馆、街头的演出，大多数人大概认为他只是一个跑龙套的——他的乐器发出一种幽暗的紫光，高贵的气质和携带者完全不符。然而只要听过他的演唱，没有人会错过第二场。尽管有人认为是他的乐器产生的特殊效果，但越来越多的人慕名而来，却是不争的事实——他们只为听他的生存之道。为了让更多的人能够掌握基本的生存技巧，有好事者将他的唱词用通俗的语言记录，并整理成册。以下的文字皆来自于这部整理稿，希望对后来者有所裨益。

英雄机遇——死之舞

每个人都拥有许多不同的战斗技能，这些技巧看起来毫无关联，可是如果按照一定的顺序使用，就能产生出巨大的能量，而且使用者也有机会获得某些加持的魔法状态，这就是传说中的英雄机遇（以下简称 HOs）。无论是“独奏”，还是“二重唱”，抑或是“弦乐四重奏”，他都将令你实力骤增，有机会挑战自己的极限。

你并不是一开始就能触发 HOs，只有当你的战斗等级达到 5 级，你才能掌握触发 HOs 的技能。由于“在规定的时间内按照顺序使用技能”是 HOs 能够成功的最大也是最简单的秘诀，因此对于你来说，阻碍你成功的最大障碍在于你总是忘记了下一个技能该是什么，然后眼巴巴错过时机。跟随我的烛光，你将走出黑暗。

四种基础职业的战斗技能分为六大类，分别由六种标志来表示，每个技能必定属于某一类。

当触发 HOs 后，需要按照一定的顺序使用不同类别的技能——这个技能链条被称为“起始链”。当然，在最开始的时候，你没有必要记住那些技能都属于哪一类，因为当你触发 HOs 后，技能的名称会在眼前闪烁，照着做就行了。问题在于战斗中很难抽空去看眼前的技能名称，而且有时多个技能都可能是适合的，这样就会有很多名字在跳动，更增添了“一瞥”的难度。所以如果想很好的发挥 HOs 的作用，除了多多练习，没有别的法子。

也许有人问，事先背熟顺序到时候再使用不就行了？二个字送给你，蠢才！习武打斗，最讲究随机应变。不同的招式用于应对不同的情形，而且即使意识到了应该使用什么招式，也要动作能够跟上步调，否则比不知道如何招架的更郁闷。所以，最好的方法就是在战斗中学习，做到眼、脑、身、手的协调统一。

 laygamer.com) 美术/子胥



起始链中规定的技能只是六大类中的一类，即同类技能中的任何一个都能起到推动起始链的作用。因此当你一个人战斗时，触发并完成HOs是件非常轻松的事——单人HOs只能也只需要两个技能：一个作为起始，一个作为终结。对于每个职业来说，单人HOs的起技都是同一类技能。而在多人HOs中，不同职业的起技将引出不同的链，直接影响HOs效果。和单人一样，多人HOs也需要触发，也有各种起始链，只是此时的链条是由不同职业的不同技能连结而成。在一个小队里，任何队员都能触发HOs，第一个使用者选择的起始链将决定HOs的发展方向。虽然每个人都可以发动，但并不是任何"起式"都有后续招式衔接，只有特定起式能够顺利推动HOs的完成。当每个人都按照起始链的要求使用了对应技能后，才能最终实现英雄机遇，产生强大的攻击伤害，或是得到增益法术状态。譬如若想在有斥候的两人队伍中，完成一个二人合击，则无论如何起技都不能由斥候发动，因为在已知的二人HOs中，没有对应斥候的起技，如果是斥候发动，则他只能完成一个单人HOs。

HOs不仅可以给怪物额外的伤害，而且还能对冒险者产生三种效果：普通的、难得的和稀有的。在独自完成的HOs中，效果是随机的，因为起始链中技能的类型都是相同的。在多人的起始链中，最后的结果具有一定的可控性，这是因为更多的人提供了更多的技能组合，可以使用不同的技能组合来实现不同的HOs效果。所以这时，还真需要记得技能的类型，否则，在关键时候用错了，是会被队友用口水淹死的。斥候有一类技能可以转换HOs的结果，不过这种转换是完全随机的，不能保证转换成功，也不能保证会有更奇妙的作用。

评估系统——重识火眼金睛

五百年前在诺拉斯上探险的人们都知道怎样来评估怪物，以选择合适的进攻对象。但是现在的怪物和那个时候大不一样了，虽然以前的方法依然可行，但是人们发现了一种新的方法能够更有效更准确地完成评估工作。

新的系统更加复杂，但是提供的信息也更详尽。和以前一样，当你开始评估一个对手的时候，他的名字就会在头顶闪现。不过现在不是依靠颜色，而是花纹来表示目标的战术等级，同时还能够显示他在和他相同战术等级的怪物中的地位——到底是出类拔萃还是跟着混日子的南郭先生——名字上有向上箭头的一定是精英，且箭头越多就越难对付；反之，名字带有向下箭头的，一定是来混饭吃的，你可以比较轻松的搞定。有时，你还可以碰到"英雄"级的怪物，同级碰同级，基本无胜算（少数职业除外）；如果他们头上再多两个向上的箭头，那么千万别让它看到你。如果目标是群居的，那么他的同党的头顶也会出现名字以及相关的信息，所以……最好量力而行吧。当然，原来的颜色判断方法依然可用——如果你经验丰富，如果你胆大心细，那么完全没有问题。



交易技能——另一种人生

你要知道，剑与魔法并不是生活的全部，恶心的生物和未知的危险并不应日夜相随。大陆上的商人们都是势利的，他们并不会需要你的每一件战利品——他们只挑他们要的。而那些在路上采摘的果子和树根，他们根本连看都不看；即使是行会的商人，也只愿意支付低得让人想自杀的价钱。你愿意扔掉自己辛苦收集到的东西来释放本来就不多的背包空间吗？为什么不自己动手做一点东西，既能自己使用，说不定还能在黑市上卖个好价钱。好了好了，废话少说，让我来教你怎么从头开始。



当你决定从事手工劳动时，不要认为你高超的战斗技能可以提供什么帮助，可以负责地告诉你：完全没用，你得重新开始。就像战斗技能那样，交易技能也有自己的等级，通过制造可以获得经验值，拥有足够的经验就可以提升等级并学会制作新的物品。

首先，我们要到庇护之岛的马文尼修斯之塔中找到助理德瑞克，在帮他清理了地下室之后，他就会一步步引导你走向成为工匠的道路。我们需要一些原料，你可以从大陆上的灌木丛、岩块、木料、鱼群和动物巢穴里找到他们，有些怪物也会携带——当你杀死他们后就都是你的了。配方、材料、燃料和工具是工匠工作时必不可少的东西。配方可以从商人处购买或从怪物的尸体上翻出来；材料又分为主料和辅料，可以通过采集技能、怪物尸体和工匠技能提供；燃料基本上需要从商人那里购买，而工具则都陈列在工场中。曾经制造东西只需要将各种买来或捡来的材料一古脑放进机器中，机器会自动操作、报告结果的岁月已经结束了，现在，你必须亲自参加制造过程，而不再是像以前那样在一旁傻站着，然后做出高兴或痛苦状。

这里插一句，采集技能（包括任何其他的生活技能）分五个阶段，技能等级每提升10级就会进入下一个阶段（英文表示为Tier1、Tier2等等，简称T1、T2等等），通过不断的采集尝试，你可以提高技能水平。只有技能水平达到新等级要求时，才能采集到新等级的材料——这些材料是更高级配方所必需的；高阶技能的材料并不需要技能达到高阶才能采集，不过能不能做出来就又是另外一回事了。

最开始，你只是一个工匠，什么东西都可以尝试着做，你就像一块干海绵，有无尽的潜力来学习交易技能。准备好材料，找到对应的工具——现在你该真正紧张起来了，接下来发生的不啻于一场战争。一旦你开始工作，机器上会显示两个进度条：绿色的表示材料品质，一开始它是满的；蓝色的表示制造进度，它现在是空的。随着工作的进行，品质会降低而进度增加，它们都分成了四段，每段代表一个品质等级：最差、差、一般和好。如果品质条代表的某个品质等级消耗完，则物品会降低一个等级，且需要重新制作该等级。蓝色的进度条完成时，品质条停留在哪个等级，制造的物品就是该等级的。

制造的过程并不是一帆风顺，总是会有这样那样的错误，不是燃料过热，就是计算错误，或者是其它意想不到的状况。好在我们还掌握了一些技能来对付这样的突发事件。制造过程中，工具上的表盘会提示出现了怎样的突发事件，并且提示了使用怎样的技能来应付。所以你要特别留意工具的提示，随时准备应付这些突发事件，如果你对这样的提示置之不理，那么最后的结果多半是被炸死或者烧死，又或者被纸片穿心。悄悄告诉你，每架工具以及附近的地板上都沾满了血，制造的冤魂不计其数。

当然，这些技能并不仅仅用于应付突发事件，在平常的制作过程中合理使用，你的制造会更有效率。什么？你还不知道这些技能在哪里？快去翻翻你的背包，里面一定有本技能书，有"交易技能"这一章。每个制造配





方都有对应的知识和技能。知识的多寡直接影响是否能读懂配方，制作上面记载的物品；技能可以改善工艺流程，提升良品率。知识随着等级的提升而自动提升，技能对应着配方，制造时只有使用该配方上记载的技能，才能发挥作用。

工匠系统共分为三类9个技巧。最初你什么都要学习，当工匠等级达到10级时，你需要选择一个大类，从此你就不能学习另外两门技能了，而这一大类中的三个分支技能都是可以学习的。到了20级的时候，你又要在三个分支中选择一个作为终身钻研的对象，从此你便只能精专这一方面的配方了。

一开始，每个技巧都对应着3个交易技能，一共是27个交易技能。看起来很多，其实，这些技能很容易掌握。每个技巧下的3个交易技能作用各不相同。

A 增加进度，降低品质。
B 增加进度，降低成功率。
C 增加进度，降低你的力量

但是横向来看，交易技能只有以上三种，因为任何技巧下的技能都是提供这三种效果。工匠等级到了10级，又会新掌握三种交易技能：

A 增加品质，降低进度。
B 增加品质，降低成功率。
C 增加品质，降低你的力量。

这两大类搭配起来使用，能让你的制造过程更加安全可靠。除了应付突发事件，在一般的制造过程中，也要好好地使用这些技能。制造时，进度和品质的增减是按轮进行的，每一轮的结果如何，取决于相关知识水平和运气。每一轮可以使用三个技能，但据个人经验，技能也存在失败，而且损失很大。当因为品质降低而降级后，依然有机会重新做出更高品质的物品（使用10级后的技能）。在进度条最终停下来之前，你可以在任何时候中止这次制造，所有原料都会返还给你，除了燃料。如果运气太差，全部高品质材料只可能做出第二档物品，还是趁早放弃好了。材料分四级，产品的最高等级和主材的等级一样。如果主材不是最优品质，无论辅料品质如何稀有，都不可能做出完美的物品。

EQ2 东方版 游戏小提示

TIPS1
一些种族具有特别的视觉能力，分为以下4种：
1、音速夜视（猫人和鼠人）——适用于观远处的景物
2、紫外线夜视（巨魔，洞穴巨人，暗黑精灵，地精，矮人）——好像也是用于观察的
3、红外线夜视（高等精灵，半精灵，木精灵，半身人）——适用于发现利用"保护色"隐藏的怪物
4、蜥蜴人的对应技能在水下发挥作用。
5、人类，野蛮人和博学者没有夜视能力。

TIPS2：坐下并不能增加你的恢复速度，不过可以肯定他们是500年前冒险者的子嗣。

TIPS3：已经变成灰色的怪物，只要你没有主动骚扰他，在任何情况下他都不会主动和你打招呼，杀死他们你也绝不会得到宝箱。

TIPS4：在诺拉斯的土地上，特别是大块的陆地区域，常常有一些营地（或者就是一个特定区域范围内），在不同的时间和条件下，会触发不同的事件。当事件触发并完成后，营地会产生新的事件，而你将会得到某种形式的奖励。这种奖励最常见的是就地交易，不仅可能买到特有的物品，而且买价相对低而卖价更高；有时又可能获得增益的法术状态。这种营地被成为动态冒险营地，简称DACs。

TIPS5：由四个职业合作完成的HOs只能由斥候来发动，三个职业的HOs也仅有一个可以由战士发动，斥候的作用不可小视。

TIPS6：如果你的目标是队友，任何攻击技能将会施加在队友的目标上；如果你的目标是怪物，任何有益技能将会施加在怪物的目标上。但是现在第二种情况的运转存在一些问题，有些法术不能正确地施加到怪物的目标上。

TIPS7：当行囊没有多余的空间时，某些物品仍然可以以"溢出"状态带在身上，不过溢出的空间只有一格。但无论你的行囊是是否有空位，任务奖励都能以"溢出"状态被得到，且"溢出"是可以叠加的，即只要是任务奖励，都能叠放在溢出的格子里，直到你将他们从行囊中取出。

TIPS8：你可以使用/language命令察看你所懂得语言，使用/set_language设定你目前使用的语言。你可以通过语言任务学习新的语言。

TIPS9：祭祀系职业有魔法可以召唤物品给队员用来复活祭祀系职业。

TIPS10：使用/log命令可以将文字信息导出到文本文件。因为现在/loadui ABC命令不能起作用，所以只有用这么复杂的方法，否则即使开始冒险了，只要停下来使用/loadui命令就行了。

TIPS11：有一种叫做活力值的潜在因素时刻影响着你获得经验的速度，包括战斗的和工匠的。它能根据自身的使用情况，提供额外1/4、1/2和1倍的经验奖励，包括战斗和工匠的。现在只知道战斗活力值和工匠活力值是互相独立的，除此没有任何其他消息。

TIPS12：如果在制作过程中不幸牺牲，同样承受经验负债，债务记在工匠经验上，捡回灵魂碎片也能抵消相当的债务。

哎~~做叛变做叛变，这里练级那边叫，不得不上大号，过去看过闲人寥寥，只是叫我聊聊。
人在非要叫我草原集合，辛苦跑到人家又说"不早不早，下鸟下鸟!!"

——打油诗 BY 红枫

UI——你会爱上它（you AI）

近来这个单词的广泛使用，大概是从艾泽拉斯大陆传过来的。但其实早在500年前的诺拉斯，人们就已经广泛使用了，只是由于早期的探险者随着大陆的灾变而消失，古老的记录也随之失传。现在，一部分开拓者又重新找到了制作的方法，古老的技艺得以重见天日。UI的意思即是用户面板，如果你觉得足够个性的自己应该使用独特的游戏界面，或是让一些设置更适合你自己的操作方式，你也可以想办法改变那些默认设定。

《EQ2e》的默认UI，没有提供丰富的快捷设置，想查看所在坐标也并非易事，行囊和状态的查询不能一步到位，这些都成为你不得不修改它的理由。默认UI保存在安装文件夹的/UI/default/目录下，如果需要添加新的设置，可以在/UI下建立新文件夹，然后在INI文件中添加调用指令即可在日后的探险中使用新的UI了。下面我们用一个例子来说明：

假设你弄到了一个叫ABC的UI，首先找到《EQ2e》的安装目录，并在下面建立一个名叫ABC的文件夹，然后将新的UI文件放在此文件夹内（正确的文件路径如E:/EQE/UI/ABC/*.xml），最后新建一个文本文档，写上如下内容：



cl_ui_subdir UI/
cl_ui_skinname ABC

保存为E:/EQE/eq2.ini即可。其中的ABC是你建立的UI文件夹名，如果你愿意，用CBA也行。

然后开始冒险，你将发现你的UI变得更加易用了，不过前提是你没有使用一个更复杂的UI。UI都是用xml语言编写的，而且各个文件控制的范围不同，即使只是将默认UI进行局部修改也是可以的。总之随你喜欢！或者，你仅仅只想更改某一个部分的UI，譬如地图、时间显示、物品栏外观等等。那么可以直接将相应的UI文件保存到正在使用的UI文件夹中，如果还想在以后使用原来的UI，建议事先备份。



公会——一起成长的幸福

"加入一个公会，或自己组建一个。"这是一个忠告。

在这样的乱世中，公会带给你的不仅仅是安全和荣耀，更重要的，是一种归属感，一种责任。在公会中，你可以是贡献者，也可以只是一般的拥护者。他们的区别在于只有贡献者能够通过任务提升公会等级，而拥护者没有这样的能力，不过会长和官员能够从追随者中选拔贡献者。贡献者通过"城市文书"任务来提升个人地位和公会经验，这是公会积累经验的唯一途径。公会等级的提升，可以给会员提供更多的购买品和更低的价格，

还包括一种特别的Raid，也被称为“特殊”公会奇袭任务。公会每5级就会得到这样一个特别的，可以无限重复的Raid，只需要两队(12人)就能完成这个Raid，而且公会的任何人都可以参加，无论他是贡献者还是追随者，也不论他是不是属于敌对阵营。公会有一周的时间来完成这个任务，可以理解为每一个任务的冷却时间为一周，你不可以在七天内两次参加同一个Raid。当然，不同等级的Raid不受这个限制。



整个公会的运做，在形式上都围绕着“个人状态点”来展开，因此有必要解释一下“个人状态点”(简称SP)。

SP是衡量每一个冒险者对所属城市贡献度的一个指标。每一个人都能通过完成一定的任务来获得SP。这些任务包括：继承任务(也叫遗产任务)、城市阵营任务和城市工匠任务。对于非贡献者而言，SP的作用仅仅在于提升自己的身份。对于单个探险者而言，SP的好处在于充当代金券。某些奢侈品(如房屋、特殊家具、一些特殊高级装备等)的出售方式除了金钱外，还支持“金钱+SP”。第二种方法使用SP和相当少的金钱作为交换条件。而更有一些物品只支持“金钱+SP”的出售方式。也就是说，拥有SP也就拥有了更多商品的选择权。

然而对于一个公会来说，SP就相当重要——SP直接转化成为公会经验。公会升级后，将获得某些特权，包括“奇袭”任务，包括一些特殊物品等——这些东西对于每一个会员都是受用的。当贡献者在完成任务获得SP的时候，其所在的公会也获得相应数量的SP。公会获得的SP不是从贡献者所得中分出来的，而是等于贡献者获得的SP数量除以公会贡献者的总数所得的商。由此可见，贡献者需要不断地做任务才能避免占用名额浪费SP。

SP是和个人相联系的指标，因此即使脱离了公会，既有的SP依然保留，更何况工匠任务也提供SP奖励，无论完成者是否为公会成员。不过当贡献者失去了自己的身份后，其公会等级会相应降低；即使该冒险者重新获得贡献者的身份，降低的公会经验依旧不会补偿。呃，这也就是说新进带有SP的冒险者也不会增加公会经验。真正对公会起作用的，只是当你是贡献者时获得的SP才会成为公会的所得。

自由港的市民理所当然可以加入一个由奎诺斯市民建立的公会，但他不能同城市的“任务分配者”，也不能从“城市商人”那里购买到报酬。如果你成功完成叛逃任务，新的城市不会对你有任何歧视，你可以以新城市市民的身份加入新城市的公会，没有任何限制。如果你既不想背叛你的城市，又希望维持敌对城市的公会会员资格，那么你只能潜行进入城市以使用为你准备的房屋，以及参与“奇袭”任务。

每一秒钟，公会的经验都在衰减；如果贡献者不能持续完成城市文书，则公会等级就可能下降，某些特权也会随着消失，直到等级重新回到原来的水平。

说了半天，似乎忘了告诉你怎么组建自己的公会。找到6个冒险者，然后凑足60银币，告诉管理员就可以了。你的公会必须选择城市的一个阵营以表明自己的立场。在阵营基地可以接受“城市文书”——这也是唯一的接受途径，同时还可以从阵营商人处购买特殊商品。自由港和奎诺斯各有五大阵营，各阵营之间是有矛盾分歧的，因此在你搞好和某阵营的关系的同时，一定会招致其他阵营的反感；不过最恶劣的结果也不过是他们不再理你，而不会看到你就准备拔刀。

你，就是你，还愣着干嘛？赶快去投靠一个公会，或者自己建立一个吧。

搜集任务——惊喜来自意外

这是一份意外的惊喜。当你在采集各种材料的时候，偶尔也会得到一些很特别的东西，搜集齐这些东西并交给特定的人，你就会得到某种奖励，或者是装备，或者是金钱，总之都是你会喜欢的好东西。而你要做的，仅仅是在拾起它们后，好好地检查一下，看看是不是需要的东西。你的任务日志后面有很多空白的地方，好好利用它来保存这些搜集品吧。当你搜集的东西有一定规模的时候，你会觉得它像……像一个集邮册，嗯，就是集邮册。



下面该说点有用的了。这么大的世界，可以搜集的东西也实在是太多，大体上可以分成五类：骨头类、魔法碎片类、昆虫类、树叶类和硬币类。



骨头类，主要是来收集各个种族生物的不同品质的骨头，种族共18个，品质也分5种，需要收集的物品总共有90个。当然，事实上没有想象中那么困难，因为当你发现你捡到的骨头是可搜集物品时，你将选择是按照种族还是按照品质收集。按种族收集只需要收集同一种族的5种不同品质的骨头即可完成任务，任务奖励是所有等级都能用的项链；按品质收集则要求收集齐同一品质不同种族的全部骨头，共18种，任务奖励是该种族的变身眼睛一个，可以用它使你变成该种族的样子，不过每次变化需要一根该种族任意品质的骨头作为引子，且这种变身效果只能持续6小时，而且过zone就失效。

魔法碎片类，收集不同品质不同性质的魔法碎片。品质有5种，性质有6种，总计30种物品。同骨头类收集一样，魔法碎片类也有两种收集方式。5种品质类收集和6种性质类的收集，前者的奖励是有等级限制的手腕饰物，后者的奖励是耳环，而且如果把按照性质收集的碎片收集完毕，就会得到红、黄、蓝、绿、紫和白色的耳环各一个。重新检查这6个耳环，会得到一个耳环搜集任务，收集完后，可以得到一条极品的项链。魔法碎片类和骨头类收集同时还都提供不菲的经验。

昆虫类，将各种昆虫按照一定的规律分类收集。大部分的奖励都是金钱和经验，似乎只有蝴蝶的收集会奖励一个戒指，那是因为蝴蝶的收集实在是有太多的花样了，不仅分形状，还要分颜色，还要分花纹类型，太耗时间了。

树叶类，收集各种树叶。这是相对简单的任务，奖励似乎都是背包。

硬币类，大概是收集各种硬币的吧，我也是道听途说来的，你最好自己去看看。

宏——与病毒绝交



先告诉你一个坏消息，现在的宏只能支持3条语句，甚至比500年前还少2条，而且最多只能有两个动作。

再告诉你一个好消息，现在的技能可以排队——也就是说可以一次性将一连串命令全部下达，然后顺序执行。这样甚至可以只用一条语句就完成很多的技能。

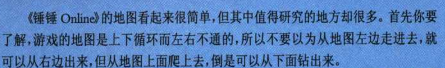
你认为哪一条更有用？■



锤锤Online 战术指导

文/无名指

如果不是朋友介绍，也许我永远不会玩《锤锤 Online》，因为它的画面是如此卡通，而我对Q版游戏一向是那么不屑。没想到"锤锤"改变了我的看法。随着游戏的开始，手指在键盘上不停地跳跃，控制着大锤卖力地敲打地面，把对手逐渐逼入死角，让他无处立足而摔下去。谈不上画面，谈不上剧情，甚至谈不上系统，只有几条通道、几个梯子和一把大锤，就给我带来了无穷的乐趣。



别钻死胡同

《锤锤 Online》的地图看起来很简单，但其中值得研究的地方却很多。首先你要了解，游戏的地图是上下循环而左右不通的，所以不要以为从地图左边走进去，就可以从右边出来，但从地图上面爬上去，倒是可以从下面钻出来。

对地图的理解最重要的一点是对梯子的理解，游戏的地图一般都是通过梯子把几层连接起来，一旦打断梯子，对手就会被困在一个无法自由活动的区域里。这时你可以不断寻找点，不断攻击对手所在层的砖头，缩小其活动范围。不管这个层有多大，不管身后的区域有多宽，只要保证在梯子重新刷出来之前把对手困在封闭的区域内，你就可以宣布自己的胜利了。



认识了梯子的重要性，你就需要对地图保持高度的敏锐。例如某层只有一个梯子，而且是比较靠近的位置，那么，只要对方一进入这一层，在这一层移动，你就要在第一时间把梯子打掉，或是把对手身前通向梯子的砖头打掉。

另外要注意的是，位于敌人的下方是比较占便宜的，因为从下面可以连续攻击上面的砖块，而站在上面就无法这样做。

巧施凌波微步

《锤锤 Online》是一个需要打运动战的游戏，长时间待在一个地方无异于自杀。不断移动，但也并非瞎走，走位的选择，需要视情况的不同而调整。如果是单挑的话只要注意地面，别在已经被敲打两次的地面上行走（地面被敲打三次会消失）即可。

其实《锤锤 Online》并不是一个适合单挑的游戏，单挑过程中大家都注意走位，所以要打上很久才会有结果。多人配合就完全不同，多人配合中的走位才是真正的艺术。你可以把自己以及同伴当成两只手，用这两只手不断压缩对方的地盘，最终把对方逼上死路。

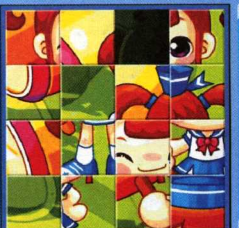
当数量相当的两组对手相互对峙时，所比拼的就是走位意识，可以说游戏的技巧有一半都来自于走位。封锁与反封锁之间的较量，这就是《锤锤 Online》的游戏性所在。



休闲也动脑

《锤锤 Online》的地面砖头敲打三下后会消失，如果消失的时候你正好站在上面，那么恭喜你，大侠可以重新来过了。看起来好象很简单，只要不站在已经被敲打过两次的砖头上就可以了，但实际上战场局势瞬息万变，每个人都在计算，每块砖头的状态也都在计算中不断地发生着变化。

所谓计算，就是预测战场的局势，在决定自己的行动之前，一定要对别人的运动加以预测，所谓"知己知彼，百战不殆"。玩《锤锤 Online》的人都会有一些这样那样的习惯，例如不少玩家在爬到了最上面一层后，多半会选择继续往上爬，而不是





下来；还有一些玩家习惯走一步敲一下，当然，这样做最初只是为了道具，后来就慢慢成为了一种习惯。正是这些无意识的习惯，给了我们机会。比如双人配合的时候，如果你看到对方有一个人已经站在最高层，不要犹豫，马上把最底层的梯子拆掉。如果你的同伴能理解你的意思，他会马上把从上面下来的路也切断，这就是计算的最简单运用。

刚开始玩《锤锤 Online》的时候，计算主要是根据惯性加以判断。到了后期，计算就需要根据局势的变化加以应对了。



配合是王道

配合是什么？配合就是把团队的力量聚合在一起释放出来。前面说过《锤锤 Online》并不是一款适合单挑的游戏，因为游戏中你很难独自击败对手，反之也一样，只要双方都对走位和计算有所了解，比赛的唯一结果就是浪费时间。从某种意义上讲，《锤锤 Online》倒是同《反恐精英》有些相像，都是需要团队配合的游戏。虽然它有着最简单的操作方式，有着最直白的游戏规则，但同样也有着最精彩的团队配合。

当你砸向对方面前时，你发现他的后路已经被截断；当你封锁上面的梯子时，你发现下面的出口也已经被断掉；当你自己不小心被对手封锁而从空中掉落时，你发现有人把你救了起来……这就是配合的魅力所在。



游戏中有两个基本的配合要点大家需要牢记：一是确定目标，游戏开始前大家就要说好先集中收拾谁，然后再对付谁；二是关注队友，注意观察你的朋友，选好时机才能打出漂亮的配合，当他有难的时候，也别忘了助他一"锤"之力。■



在《真封神》的游戏世界里，风舞者似乎是一个中庸的角色，她的物理攻击和物理防御没有狂战士高，元素攻击又不敌神传道士和邪灵术士。其实这些只是表面现象，风舞者自有她的优势所在，她的最强大之处在于神兽，神兽不仅是练级的工具，更是PK的好帮手。此外，高敏捷度令风舞者拥有足够快的速度，因而也具有很高的闪避率，这样在被怪物攻击时出现“MISS”的几率就会更高。可见，风舞者并不像她第一眼看上去那么柔弱。

不管何时何地，也不管是练级还是PK，神兽和远程优势伤害始终是风舞者的制胜法宝。因此，弓箭对于风舞者来说无疑是一条最为合适的发展路线，下面我们就来对风舞者的弓系职业作一番解析。

风舞者弓系职业的特色在于一个“活”字，因为弓系的技能中不仅有增加移动速度的技能、减少敌人移动速度的技能，还有增加晕击的技能。所以，不管是PK还是练级打怪，只要你会跑，勤于跑动，都是很安全的。

弓系职业用于减低敌人移动速度的技能是“蚕丝结蛹”，这是一个被动技能，所谓被动技能即不需要你去使用，只要加了就会有作用的技能。“雷震八方”是和“蚕丝结蛹”类似的被动技能，它的作用在于增加晕击几率，它是二阶技能的一个最高级技能。二阶技能要到风舞者一转之后才能学，风舞者一转需要30级，而升到30级是一个比较长的过程。所以，前期如何合理加点，以便最有效地利用有限的技能点数以实现更快的升级，就显得至关重要。以下是风舞者弓系职业的一阶主动技能和被动技能。

表一(弓系主动技能)

技能图标	技能名称	级别范围	等级限制	技能说明	技能效果
	流星箭	1-5	5-13	将自身法力凝聚在羽箭之上，快速射出，宛如流星划过夜空。	增加伤害26-54
	玄冰箭	1-5	10-18	用法力聚玄冰之气，凝为冱凛寒冰，袭击敌人。	增加伤害58-115
	金翎箭	1-5	20-28	以法力形成万道金翎，穿射敌人。	增加伤害45-83
	落日箭	1-5	30-38	射出炽热火焰，宛如金乌飞舞，烈日陨落。	增加伤害104-184
	冲刺术	1-5	30-38	快速冲刺的技巧，能提高移动的速度，持续3分钟。	提高移动速度6%-30%
	无极箭	1-5	40-48	引天地之气，以符咒法力凝聚成箭，猛烈射击敌人。	增加伤害70-121
	天怒箭	1-5	50-58	以强大的法力附着在箭矢上，其气势不压于皇天震怒所降天罚。	增加伤害151-254

表二(弓系被动技能)

技能图标	技能名称	级别范围	等级限制	技能说明	技能效果
	射日弓法	1-5	5	传说是后羿射日之时所使弓法，可以增加使用弓箭时的攻击力。	增加命中2%-10%
	彗星一击	1	流星箭	增加流星箭施放速度。	技能施放速度增加
	冰箭翎	1	玄冰箭	将玄冰之气凝聚成羽箭，增加玄冰箭的攻击力。	使用玄冰箭时增加直接伤害35
	蚕丝结蛹	1	金翎箭	一定几率减低目标移动速度。	降低目标移动速度
	千里眼	1-5	20	开眼通识，方圆千里纵观目下，增加弓箭的射程。	增加弓射程10-50
	日月同辉	1	落日箭	附加落日箭持续性伤害。	附加持续性伤害
	无日弓法	1-5	40	将弓使到无日无月，回归混沌之境，虽非正统技巧，却能提高弓箭命中。	增加弓箭命中2%-10%
	无极凝神	1	无极箭	降低无极箭法力消耗。	降低无极箭法力消耗
	雷震八方	1	天怒箭	增加天怒箭的晕击几率。	增加晕击几率

由于内测改动之后不仅增加了洗点功能，即每10级可以洗一次点，还给各技能设置了学习条件，这样一来，即便你有用不完的技能点，没有达到一定的等级和技能加点要求，还是不能加点。反正10级可以加点，而神兽相关技能要到15级才可以加，所以前期为了升级快，放心地加到“流星箭”上去吧，弓系的技能能加多少就加多少。

由于加“玄冰箭”要在弓系加上至少5点技能，所以“射日弓法”和“流星箭”都要加，“流星箭”加3点、“射日弓法”加2点。之后每升一级增加一个技能点，此时不要再加“射日弓法”了，因为不加这个技能命中不会少，加了也没有增加多少。《真封神》的技能点数非常宝贵，这一阶段有剩余的点数就加在“玄冰箭”和“流星箭”上。

打怪的时候首先用一个“玄冰箭”，之后立刻切换到“流星箭”，不用管“玄冰箭”是否已经放出。系统会自动记录技能的使用，如果你使用了“玄冰箭”，而在“玄冰箭”还没有放出之时又对怪物使用了“流星箭”，那么在“玄冰箭”放出后人物会自动连续使用“流星箭”，如此便达到了技能使用最优化。

15级时风舞者可以带神兽了，如果你更注重人物角色的发展，在神兽的相关技能上可以不用加太多点，不过一点“水之愈”是非常有必要加的。升到20级对于目前的风舞者来说是一个比较长的过程，虽然有神兽这个助手，但她的升级却没有神传道士之类的法师角色那么快，好在风舞者是一个很赚钱的职业。

风舞者增加移动速度的技能要到40级时才能学到，如果加满的话要求就更高了。所以，风舞者在后期才开始变得真正强大起来，高移动速度、高敏捷和高闪避等优势得到充分体现，并且可以学习二阶技能，此时神兽也已经成长起来。在打怪和PK时，弓箭系风舞者既有机会降低敌人的移动速度，也有机率让敌人致晕，而自己本身也有提高移动速度的技能，因此到了后期，恐怕很少有人能追得上风舞者。■











小谈《洛奇》弓箭手

洛奇》的战斗和其它大部分游戏一样，存在近战、远程和魔法三种攻击方式，虽然很多玩家都是以近战为主，但其它两种攻击方式同样必不可少。下面我就来说说远程用弓箭打怪的心得吧。

远距离战术精通

最轻松打倒敌人的方法，莫过于在敌人攻击不到自己的地方攻击敌人。远距离战斗现在开放了两个技能，分别是“远距离战术精通”和“穿心箭”。其中远距离战术精通是远程攻击的基本技术，熟练掌握的话可以在远距离准确、强力地击中目标。但它并不是一朝一夕就可以完成的，需要不懈的努力和修炼才能掌握。

只要在铁匠铺买把弓装备好了即可习得“远距离战术精通”，不过这时只是处于练习阶段，需要远程射击5次才可满足升级的条件。升到F级不需要消耗AP点数，敏捷+2。之后要满足不同的修炼条件才能升到E级，包括：使用技能20次、攻击一个敌人10次、连续攻击一个敌人10次、战胜了敌人5次、被打倒有时也会有收获3次、败北也可以学到东西1次。升到E级需要消耗1点AP，这时增加远距离攻击最大伤害奖励1点，瞄准速度+110%，敏捷+2。以后每次升级需要的AP会越来越多，同时远距离攻击伤害增加得也会越高，瞄准速度更快，敏捷更高。注意，如果对方装备了盾牌并防御的话，就可以顶住弓箭的射击。

穿心箭

“穿心箭”的魅力在于每次射出去的破坏力非常大，即使距离很远的敌人也会受到重创，这样在敌人到达你身边之前你就可以将对方打倒。利用这一战术，你可以对行动较慢的敌人施行迂回攻击，即便面对非常强大的敌人也可轻松取胜。不仅如此，穿心箭还可以在战斗中有效地打击敌人士气，中断敌人魔法。如果能集中精力将穿心箭技能运用熟练，你将成为队伍中不可缺少的同伴。

当你装备弓并且远距离战术精通技能达到F级时，与迪尔科内尔村长邓肯交谈“关于技能”，即可获得“穿心箭”的关键字，接着与屈弗(警卫队长)交谈“穿心箭”的关键字后了解该技能，然后与雷纳德(武术老师)交谈“穿心箭”的关键字后正式掌握该技能。升到F级需要消耗1点AP，伤害力为200%。穿心箭其实就是重击的远程版，200%的攻击力可以给怪物造成很高的伤害，不过与重击不同的是，穿心箭无法破除对方防御。



之后你需要满足不同的修炼条件才能升到E级，包括：技能成功100次、穿心箭暴击成功10次、施展穿心箭进行最后一击5次、施展穿心箭暴击进行最后一击1次。以后每次升级需要的AP会越来越多，同时伤害力也会越高。

实战

很多时候，弓箭手需要和其他人并肩战斗，以吸引怪物的注意力。可以先由弓箭手在远处用穿心箭射中怪物，待怪物冲过来攻击弓箭手的时候，战士朋友上去打，等怪物倒地后，再迅速拉开与怪物的距离。弓箭手则趁机以一般的射击方式聚力瞄准，当看到怪物冲向战士时马上射出。怪物被射中后会进入硬直状态，此时战士立即上前再次把怪物打倒。几个回合下来，只要配合得当，无论什么怪物都会被制服。





如果是单人的话，可以配合一些近战技能打，如防御、反击、风车。第一下也是用穿心箭，打中后马上用反击，等怪物自动上门后再用风车。只要等级相差不是太大，一般都可以搞定。保险一点的话，也可以切换成近战武器(人物可以装备两套武器，按W或TAB切换)，这样就可以按近战的要求攻击。

弓箭手们一起组队的时候，需要大家轮流射击一个怪物。《洛奇》的战斗有些类似于格斗游戏，被连续攻击后会出现后退甚至倒地的情况。

卡怪

最后说说关键的部分——卡怪。你想10岁得到“10岁打倒熊”的头衔吗？你想1级打败BOSS吗？那就用弓吧。卡怪其实也不是那么好卡的，一不小心就会被秒，所以大家一定要小心。

在敦巴伦或是杜加德的树林中会出现熊，打倒它们可是有头衔拿的哦，包括“10岁打倒熊的”、“10岁差点打倒熊的”、“空手打倒熊的”和“一击打倒熊的”。先去选一只最弱的熊吧，小棕熊和其它的大熊比起来，防和血还是少了点，那就是我们的目标了。再在附近找一棵树，注意边上不可以有其他怪物，不然在你打熊时被它们骚扰了可不好。接着你可以在树边上用穿心箭引一下小棕熊，打中后马上跑到树后躲着，由于熊会径直



向你冲来，运气好的话它就会冲到树前被档住而打不到你，你也可以在树后按住CTRL看情况，如果发现攻击不能就说明熊也打不到你。之后慢慢向左或右一步步地移动，同时按CTRL看攻击情况，直到可以攻击时就射击。注意这时最好用一般射击(穿心箭会把熊打退，卡怪就会失败)，一直射啊射，射下20多箭基本上就可以了。

如果你是10岁的小朋友，就可以拿到“10岁打倒熊的”的称号，全部能力+5哦；如果你是11岁的小朋友，就可以拿到“10岁差点打倒熊的”的称号，全部能力+3；如果你是以组队的方式，而且FINISH模式选的是任何队员都可以FINISH，当熊被打死后，它的头上会出现“FINISH”的字样，这时你就可以拿下武器，空手给熊最后一击，得到“空手打倒熊的”的称号，力量+10，意志+5，但智力会-20。至于“一击打倒熊的”，那需要很高的攻击力再上重击时出现暴击才有可能。■

del.icio.us/play2005

本月"网摘"除了为了大家带来游戏实用攻略的最新链接外，还有一些蛊惑有趣的好文章哦，包括拿光盘做台灯，自己做加菲猫漫画，给"仙剑"配音等等……为避免大家输入冗长网址之苦，请牢记《家游》网摘地址（http://del.icio.us/play2005），精彩内容，轻松点击！另外，大家在网上发现的好站好贴，也可以将链接发送到电子邮箱 play@playgamer.com，我们会把您的推荐加入网摘，让所有家人一起分享！



●《真封神》游戏资料 / 攻略

《真封神之天尊地魔》的内测职业心得、攻略资料等。

推荐指数: ★★★☆



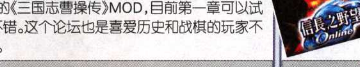
●《洛奇》史上最详尽的资料贴

VCNG 玩家社区似乎有个传统，便是把某游戏的资料链接归拢到一个帖子里，非常全面，就是容易让人晕~

推荐指数: ★★★★☆



●玩家自编游戏《岳飞传》



玩家制作的《三国志曹操传》MOD，目前第一章可以试玩，效果不错。这个论坛也是喜爱历史和战棋的玩家不可错过的。

推荐指数: ★★★★



●《信长之野望 Online》中文官方论坛

光荣名作的网游版本《信长之野望 Online》吸引了许多玩家的关注，可以了解它在国内的测试情况以及游戏中的各种攻略经验（必须注册才能浏览精华帖）。

推荐指数: ★★★



●DIY 加菲猫漫画的小游戏

用加菲猫漫画形象自制三格漫画的游戏，可以用中文输入对话。我们用这个软件制作了一个关于游骑兵及其肥猫关于 CHIAJOY 的故事，就在下面哦~

推荐指数: ★★★











●《劲舞团》98 种舞步

《劲舞团》的 98 种令人眼花缭乱的舞步，如果练上几手绝活，应该可以在游戏里炫一把了吧？

推荐指数: ★★★



●《魔兽世界》地图坐标辅助系统

《魔兽世界》地图坐标辅助系统（World of Warcraft Map Guide），包括世界地图、区域地图（鼠标划过地图即时显示坐标，点击取得坐标贴图地址）和副本地图。

推荐指数: ★★★★



●《剑侠情缘 II》测试经验交流与攻略全收集

《剑侠情缘 II》内测玩家的不同门派经验、新手攻略、百晓生问题答案等有价值的资料。

推荐指数: ★★★★



●暴雪《魔兽世界》网站上的彩蛋

在 Warlock（术士）的介绍段落，用鼠标选中"Type: Debuffer"这一行……做网页的这个家伙一定喜欢用术士！

推荐指数: ★★☆



●《丝路传说》游戏资料库

《丝路传说》官方论坛的部分资料索引，包括新手必读、练级攻略、任务攻略等等。

推荐指数: ★★★☆



●自制超酷 CD 台灯

很多杂志图书会附赠光盘，玩家手中也往往积存了许多陈旧和磨损的 CD，随手扔掉只会制造不环保的垃圾，看看这个台灯吧！

推荐指数: ★★★



●《无尽的任务 II》论坛—综合讨论区精华帖列表

游戏橘子 EQII 官方论坛中的资料汇总帖，对于初涉这款博大精深的网游巨作的玩家而言是很好的参考。

推荐指数: ★★★



●《仙剑奇侠传》全程配音计划

这是由仙剑 FANS 网站"灵儿后援会"为纪念《仙剑》十周年而发起的活动，喜爱《仙剑》的玩家不妨关注一下。

推荐指数: ★★★★



●《轩辕 II》史上最详尽资料贴

本帖汇集了"网游海岸线"《轩辕 II 飞天历险》版区内所有资料，方便玩家查询。

推荐指数: ★★★★

女巫在天堂（五）

我们

文/女巫迪迪

有什么东西，一定是我无法忘怀的。是荒漠里巍峨的塑像，是精灵谷里摇曳的风花，是蓝色的夜天中闪烁的群星，是尖顶教堂下飘荡的笑语。

有什么东西，一定是我无法舍弃的。是他在繁华城镇中的微笑，是她在席林封印里的身影，是他们在一边拼尽力气抵挡怪物的攻击眼看就要没命一边还不忘在频道里聊天，是她们在遇到危险时让自己倒下只为了捡队友掉落的手套。开心了，会有人陪着你笑；伤心了，会有人陪着你哭；委屈了，会有人为你出头；死了，会有人为你报仇。

谁也未曾见过谁，偶尔听到过声音。一直在一起，做什么都饶有兴致。也会吵架，吵得很厉害，但事情过去之后，谁也不会记在心里。亲密无间，并肩作战，一起快乐，一起郁闷，一起赚钱。这就是数量超过100人的“家游一派”血盟，一个大家庭。这就是我们为之奋斗的“家”，为之骄傲，为之自豪。

2004年2月，我离开《天堂Ⅱ》1服转而来到4服，投奔“家”里的朋友们，并决心为他们写故事。然而6月前后，因为即将工作的原因，我差点把《女巫在天堂》的连载停掉，不过那并不是我的本意，因为我的目标还没有实现，至少我还没有把“家”人的故事一一记录下来。我不想有什么遗憾，所以，在《天堂Ⅱ》一周年之际，在我即将告别游戏为生活奔波之前，我要为“家”，为我们自己，写点什么。

也许这并不能算是一个故事，因为这是由许许多多的回忆和点滴的叙述集结而成的，这是一种纪念，经历了一年多游戏的风风雨雨，经历了各种各样的聚散离合，但是依然不变的是一种坚持，对“家”的坚持，对游戏的坚持，对朋友的坚持。我曾问CC，故事究竟该怎么写，他则给我整理了一份长长的血盟发展史，其中包括各种活动和血盟升级的经过，非常详细。“其实她知道的更多，你应该问她。”顺便他还指点我去看论坛的精华帖，说那些精彩的图片，都是她截的。这时我想，作为一个血盟的盟主，CC是大家的精神支柱，而CC的背后呢，是不是因为她？于是我的计划诞生了，我想，以下的故事，应该称作“我们和她的故事”。

口述实录

ID：家用COLUS
昵称：CC、死C、奸商
职业：剑斗
等级：70
职务：家游一派联盟盟主，大家长。

我是在《天堂Ⅱ》内测的时候来的，刚进论坛没几天，就遇上官方搞媒体冲级比赛，看她在张罗这个，于是我就报了名。当时是拼搏了一把，结果拿了个集体第三名。后来盟主笑笑因为工作原因要暂时离开，于是我就接任了盟主一职，在内测结束前一天，总算不辱使命，让盟员顶上了家游的盟标。

我挺喜欢《剑风传奇》里的主角拿的双手大剑，那样子贼酷了，可惜游戏里没有与双手大剑对应的职业，什么？兽人破坏者？那家伙的模样不符合我的审美，于是退一步选了剑斗这个使双刀的职业，以前一直是花瓶，还好三章的到来使我也迎来了事业的春天！（CC做泪流满面状）不过我倒不大喜欢PK，游戏刚开的时候，年轻气盛，也为盟里的人打架出头，一有人被欺负了就叫上兄弟去群P，不过后来被她反复教育，身为盟主不能太冲动，更不能做坏事，要考虑全局什么的，所以后来就很少有大规模的野战了，最多是家里人自发的练习赛，或是干脆去战场找死……

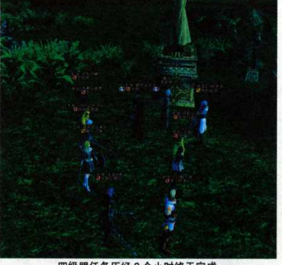
不过话说回来，后来我们大家都发现，其实她才是最爱冲动的人，一碰到盟里人被欺负她就坐不住，结果害得大家又会为她的安危担心。记得她被骗子害红的那次，就相当惊险。起因是4服的一群惯骗，经常利用容易混淆的人名字来假冒他人，骗取帐号，实施抢劫。因为家游盟里许多人的名字前面都有个“家用XX”的前缀，结果就成为了骗子的目标，他们用“冢用XX”来冒充家人，四处行骗。一次骗子正在对盟里新来的法师行骗，被她发现了，于是将骗子引诱到狄恩城外，正欲帮小法师解围，不料却又中奸计，法师误将骗子小号打死，而变成了红名。事发突然，大家都在各处练级，附近没有援手，她拉着法师走到僻静处正欲帮其洗白，骗子却又尾随而至，上来便打法师，情急之下，她失手将骗子一炮轰死，结果自己也成了大红名。这下盟里所有在线的人都坐不住了，虽然当时她身上穿的只是D顶米法套，但在那个开荒的时期却有很重的分量，大家都不希望她成为骗子的猎物，于是纷纷放下手中的事，从四面八方赶去狄恩声援。最激动的一幕是，当骗子换上大号准备实施猎捕时，却看到在场有20多个手持精锐武器、目光如电的“家”人，将两个红人团团包围……这也是我经历过的最有号召力的一次PK，几乎全盟所有在线的高级角色都赶来了，大家与骗子缠斗了足有两个小时，将损失减到了最小。不过当时还是对害红和洗白没有经验，不然可



10000T大锤

能会干的更漂亮，不给骗子留下任何机会。自此之后，我们便与这个名为"砍刀帮"的骗子团伙结下了仇，在以后的日子里，几乎一碰面就会发生械斗，而这些故事往往会在夜深人静时进行，或许没有多少人知道了，但是我还是很喜欢和盟里人在一起战斗，那些日子总是很难忘。

公测的时候因为登陆人数太多，服务器爆满，所以大家进入游戏后就都不敢出来，都熬夜练级，就是希望能早一点升到三级盟顶上盟标。好多人掉一次线要花好几个小时才能登陆上游戏，还有些家友因为是电信线路，所以忍受着非人的卡机滋味，根本无法享受到游戏的乐趣。有的时候会莫名其妙地卡死，有的时候会打不到一只怪。但即使是这样，即使是要凌晨四五点钟起床练级，即使是要用按键精灵花一小时反复登陆，也没有人抱怨，后来我们就在这种情况下将血盟升到了三级。说实话，能顶着家游一派的盟标，始终是让我们感到自豪的事，而且经历过大大小小的战斗，有时候想为了战略需要把标志换一下，结果遭到大家反对，那个时候我就觉得，尽管我们盟在游戏里并不起眼，但却很团结，因为大家都把它当成自己在游戏里的家。


四级盟任务历经2个小时终于完成

最开心的是血盟又有了更新的发展，升为五级联盟之后，MM们也逐渐多起来，当然我比较注意的人还是小喵和她。以前大家都不熟悉，感觉她一直都是谜之生物，总带点神秘气息，不过我想这只是我们这些凡人硬加在她身上的。我做盟主之后就和她熟悉了起来，在论坛指导我怎么当版主，QQ上交流游戏心得，TS里听着她的歌声，往往是和朋友们在TS里一聊就是通宵，记得那段时间她每天都睡得很晚，还很担心她的身体，不过见她第二天又活蹦乱跳的似乎精力永远那么充沛。

一个游戏有快乐就有悲伤，有高兴就有愤怒。我最讨厌的就是在游戏里谩骂和盟员被无故欺负，这是需要我为他们出头为他们而战的时候。以前总感觉自己弱了些，不能很好的保护着朋友们，现在好了，剑斗的春天终于来了……（看来CC被职业不平衡压抑太久了，一谈起剑斗的春天就有双泪长流的念头－ －）

ID:家用青杉破落
昵称:青山，破山，破衣服，笸箩
职业:舞男
等级:68
职务:分盟盟主，二家长。

述奖录

我是积极响应家游的号召，在公测前夕决定和大家一起进驻4服的，但是说起来就郁闷，公测的时候我玩这游戏一点都不卡，可是收费后就一天不如一天。加上我白天上学，基本没时间玩，晚上又要躲避难以忍受的卡机高峰，结果后来只好夜夜通宵。还好我是男的，顶多生物钟被彻底紊乱掉。不过MM就不要通宵了，通宵可是皮肤第一杀手。当然，这话也是针对她说的。还记得当时她也总被我们拖着熬夜，因为她练的是主教，专加血的，而盟里能加血的奶妈太稀少了，基本上她走了我们都没法玩，所以就这样通宵夜战，渐渐熟了起来。虽然我知道通宵不好，但是也还是习惯了有她陪着，而且感觉她是个典型的夜间生物，早就百毒不侵了。

我对她的评价比较多，因为她是个复杂的多重性格的人物，有时候很严厉，有时候很贪婪，有时候又很笨，我们时常拌嘴，在TS里为什么事争论不休，这几乎成了定式，害得我一听见她发表言论，我就忍不住说她愚蠢。当然她有的时候也很小女人气，很可爱，而且总感觉她有点无聊，玩游戏也总是心不在焉。印象比较深刻的是我们在遗忘神殿水桥包房间苦练的时候，她和盟里著名的奶妈家中凤起，被并称为"灭团专家"，时常因为两个人都走神而害得我和家用眼镜的情况惊险万分。当时已经有外挂了，但是她死活不肯用，愣是坚持说自己笨不会用，结果每天深夜，当CC这个大懒虫打着瞌睡挂机的时候，就会被我和眼镜在TS里频繁的叫喊声惊醒。"加血加血！"在我印象里，最常说的就是这句话了。据在场的旁人说，我们的练级过程听起来特别精彩，总是跌荡起伏的，随时都会出状况，哎，我也真是服了，那时候真的很没安全感，不知道什么时候奶妈们会撇下我们打瞌睡去，所以说还是尽量不要让MM们熬夜的好。

另外，对于外挂的态度，我是很中立的，感觉有利有弊，当然能不用还是不要用了。最开始练舞男的时候相当辛苦，40级前完全没有特长，装备也不行，但是我仍然坚持手动，而且舞男这个职业挺新鲜的，别的游戏里没有，只有亲身体验过后才能明白它的好处了。就这样，通宵达旦的时候我也结识了不少朋友，有的还主动申请要加入我们盟。最难忘的是和盟里的人在克塔里团练，那个时候克塔是标准的练级圣地啊，能在克塔有一个房间进行盟练简直是比升上三级盟还爽的事。不过克塔里打架也是难免，经常因为抢房间而发生流血事件，我们秉承着中立血盟的宗旨，与其他盟保持良好关系，还是帮助很大的，有的时候别人也会让房间给我们，或者商量好了轮流看房。但是也有些时候，是无处说理的。最令我生气的一件事，是在遗忘水神殿有盟员被人欺负了，等我们赶到后对方非常不讲道理，还拉来一个大盟给其撑腰。原本那个盟和我们关系不错，双方都希望通过调解平息问题，可惜当大家以为事情结束，纷纷撤退之后，对方又故意挑衅使局势再次恶化，留下的一队人中只有我、CC、家用苹果刀三个打手，结果终因寡不敌众全部阵亡，而她也因为给我们加血和复活，被连杀了3次，气得我差点去真人PK。不过也是因为这一事件，使我成为盟里最猛的一个，再也没人敢提"真人PK"这几个字，生怕我情绪激动又要找谁去练练，嘿嘿，我才不怕呢。


发生盗号事件后给CC弄的青狼套和双武士刀

盟里最喜欢的人是CC、眼镜和她，也最了解他们，毕竟我的时间是昼伏夜出的，很多人都见不到。最讨厌的是骗子冒用我的名字去坑人，不过这也从一个侧面说明我很有名，呵呵（这家伙也太自恋了吧！）。

ID:家用苹果刀
昵称:苹果，刀刀，刀子
职业:深渊
等级:66
职务:元老院老人参，头号打手。

述奖录

我是《家游》的老读者，买杂志有5年了，一直很想和"家"人一块玩游戏，于是2004年在杂志上看到"天堂2血盟招募"的消息，便决定加入。我是暗精灵游侠崔斯特·杜垩登的粉丝，HOHO，所以选了黑妖。当然后来才发舞男其实更贴近我的偶像，不过因为喜欢一击必杀的感觉，于是选了刺客。

尽管一年的时间过去得飞快，但我对很多很多事都记忆深刻。比如第一次PK，虽然我们人数上占优势，但因为技术生硬，最终我死了两次，杀了零个人。还比如，在水神殿和别的盟乱战，家里能去的基本都去了，虽然仍旧处于劣势，不过因为团结，所以感觉很温暖。又比如，当我58+的时候，盟里组织活动去精灵谷推女王，但是因为迷路，找不到女王家，结果赶到的时候，文章那个衰人已经单挑并放倒了女王……再比如，盟内第一次组织龙洞团练，结果被华丽的灭在洞口……

盟里我最佩服的人是CC，他为血盟作出的和正在做的努力，是我们这些人远远比不上的；比较要好的兄弟有青杉、小马、眼镜、小三、文章、家有银狼、痞子小喵……这些人都很有趣，也很熟悉。当然，最喜欢的人还是她，每回跟她一起总会有很多的乐子。印象最深的是第一次答应带她升级的晚上，为了能让她安心睡觉去，我承诺说她可以整夜坐在地板上看着我打怪而不用做任何事，结果她人刚离开3分钟，我前面杀得兴头正盛，回头一看，她的角色已经扑倒在地上……被刚刷新的怪75挂了。

一般来说没什么最讨厌的事，游戏中什么都可能发生。不过对于无端遭到PK，还是很恼火的。说到PK，想起来她每次都超级勇猛，身为奶妈也要冲在前面，令我们这些打手汗颜。不过从技术角度讲，她的作法很不明智，所以评价的话，我觉得她容易冲动，感情用事。

个人觉得难忘并且为之骄傲的事，是全程参与了升五级盟的任务。2004年12月3日，我们在CC的带领下，从晚上9点做任务一直到第二天早上6点，历时9个多小时，克服了难以想象的困难，才将血盟升到了五级。升级血盟的过程中，最戏剧


五级盟任务中的英姿


早上6点等待喜讯的到来

的一幕是在席琳封印，由于我们实力不够，当时只有50+的级别，而且因为时间太晚，原来参加活动的一大票人只剩下我、CC、家用玛里奥、三宿的祈祷、幽灵火狐等6个人还在坚持，战斗力明显不足，所以杀怪杀得很郁闷，动不动就会拉火车，然后拼命逃窜。还好那里练级的玩家比较多，很多好心人会来帮忙。杀BOSS的时候，我们找了两个巫师帮着睡怪，第一次非常顺利，本以为很快能解决掉，却不料BOSS会传人，一下把我们传回王者之墓，结果大家又要从新跑过去找它。这么反复了三次，最后一次被传，由于大家被分散了，再加上我跑错方向，结果直接死在了路上……只能眼看着7、8个小怪追着大家跑，然后身为奶妈的她光荣地躺下了。这时候，小马跳了一支舞，然后带着怪们兜圈子，其他人一个一个集中杀。我都以为肯定灭团了，不过还是低估了战友们，呵呵，最终他们完成了任务。早上6点，CC去交任务升级血盟的时候，我们幸存的5个人坐在亚丁的广场，激动得不得了。

ID:家用玛里奥
昵称:小马
职业:对不起，我是剑舞
等级:58
职务:主盟元老，第一剑舞

我是歪打误撞进家游论坛的，起初是想找些人一起玩《天堂Ⅱ》，结果发现了这里有个血盟，所以报名加入了。但是CC说游戏名字必须带"家用"两个字，于是想起FC上那个经典的形象，便冒用了。不过后来大家都只叫我"小马"，难道是我和马有什么特殊的缘分么？

我没玩过内测，但我喜欢奇幻文学，喜欢呼唤着关海法的崔斯特·杜垩登，我一定会是叛逆善良的暗精灵，一定会拿双刀，所以我是剑舞。难忘的事有很多，走过所有的地图，欣赏着天堂的美丽，在一个人艰难的练级过程中，做过拖怪的火车头，经历着大小的PK事件，为了卡怪也蹲过监狱，这人生也算是完美了。我对克塔印象最深，因为去的次数也最多，在一楼排队等位子经常等上几小时；为了升级通宵达旦，从克塔1层就开怪，一直开到克塔2楼，混过几乎所有的盟房，40级前，我就是一名开怪的骑士。平时不怎么在盟里聊天，所以给人感觉比较沉默，其实本人倒并非是那种冷酷的角色，只是剑舞的外形比较容易迷惑人吧。基本上家盟组织的活动，4级盟任务、5级盟任务、旅游、拍照、圣诞活动，我都参加了，平凡的过着每一天，直到58级的某一天，玛里奥累了，于是，我带着记忆离开。

对盟里人的印象都不错，因为我在线时间较多，盟里高级的人都比较熟。感觉大家玩游戏都没什么实际目标，就是图个开心。尽管我们并不能算最强盟，但气氛却不错，其实这样也就足够了。因为是黑妖，所以对从黑村里一起走出来的同伴也记忆深刻，象家园狱火、家有银狼、家用苹果刀等等，还有收费后离开的家用压缩机，当年我可是和他较了很久的劲，两个人一直比着冲级。还有CC，是个可爱又让人觉得无奈的家伙，我刚刚2转时就被他拉着组队上克二，后来又在龙洞里一起捆绑找组，有时候玩通宵，总是我开怪，他则跟在我屁股后面睡大觉。于是一起练的同伴给CC起了个外号叫"睡神"，而我也连带遭殃，成了"睡神的保姆"，没办法，谁叫我和他是一个盟的呢。结果许多时候都是他睡觉，我值班，然后在别人跟他说话得不到回应的时候，走上去狠敲他两下。后来练小号时，我又认识了分盟的吓、金色雏菊、亚夫奈德、小M等人，经历了各种冒险，同时也体验了另一种游戏生活。对我来说，这个游戏远没有这些朋友有趣，《天堂Ⅱ》的玩法很枯燥，但是有朋友在一起聊天、探险、杀BOSS，反而增加了游戏的乐趣。喜欢文章的痴情，喜欢青山的义愤填膺，喜欢苹果的柔和，喜欢总是自己砍啊砍、跑啊跑、找啊找的兽医，还有曾经一起通宵坐在龙洞门口坚持捆绑的CC，因为你们的坚持，让我走的更远。


恶魔岛参观活动合影，此时小号也都52级了

至于她么，其实应该说是看着成长起来的，对于我们这些盟里的"老人"而言，对她都有一种特殊的感情，尽管我并不是家游的忠实读者，但是我可以从大家对她的言谈话语中体会到，她在大家心目中不一样的位置，可以说我们是为了保护她而存在的。不过在40级前，因为练级节奏不同，我和她除了集体活动外，就很少能碰到一起。她最初给我的印象是个很活泼健谈、不知疲倦的人。有趣的是她第一次密我，跟我买锁子头盔，我半天没有回话，因为一时竟不知道她那个名字怎么打。而我在家游论坛第一次露脸，也是因为她，在做4级血盟任务时，给作为牺牲者之一的我照了张大大的特写，这幅图可是让我美了好几天。后来因为她的主教号密码丢失，所以决定从新练个席林长老，我答应陪她一起玩，就这样一个人的世界变成了两个人的世界。时间长了，觉得她和最初给我的印象有很大不同，有时候也是个沉默安静的人。于是很多的相似，很多的偶然，很多的故事，于是我有了老婆……

在一片蔚蓝的天空下，穿过云和山的彼端，我静静的坐在沙滩上，回头看着你那生动的脸，"老婆，该走了""……""喂，老婆，走人了"……完，八成是又睡着了……没关系，我还在，等你醒来。


陪主教做2转任务时的合影

ID:家之纹章
昵称:文章，蚊子，蚊帐
职业:宝藏
等级:58
职务:主盟元老，金牌卧底（《女巫在天堂之约定篇》男一号原型）

公测一开服我就开始玩了，和CC比着练级，曾一度是盟里等级最高的一个。但是钱和级别搭配得不合理，所以，我很穷啊，直到27级，穷得连条D顶裤子都买不起。于是就停练了，开始杀骷髅赚钱。其实在碰到猫之前，我都是一门心思要转鹰眼的。一攒够钱就买了把黑妖弓，满怀希望的向冥界跑去。当时那幻想是多么美好啊，想着一人打怪，钱是自己的，一天掉一成品，做梦都流口水啊。后来才知道，这掉东西确实和RP有关，我的RP每天出个精灵弓柄就不错了。不过并不后悔当时去了冥界，因为在这里认识了小喵。当时她还在陪着个叫黑色幽灵的BT，说个小插曲，之所以叫他BT，是因为他RP巨强，在刑场打出了2把精灵弓、2把长弓、矮人链裤子2条、组件不计其数……RP够BT吧，也就被大家叫成BT了，和我的只出过一个长皮手真是……天壤之别啊(忍不住落泪)。

继续说职业。之后，我和他俩就混熟了，级别也都34了，就一起组上去回廊杀赤色。说我转宝藏是为了更好的和小喵组队，一点都没错，因为当时觉得，我和BT两个用弓的，以后没什么必要，再加上他们都说CK是鹰眼客星，于是就选择了宝藏。宝藏到了2章时，能那么强大，我当时是完全没有料到的，所以，转完之后，从没有后悔过。

盟里最注意的人当然是小喵，大家肯定要说我真是司马昭那个什么什么啊。没办法，既然已经被做为素材写过一次了，要我说的话当然还是围着小喵转的(还真是那个什么唱什么随- -`)。最难忘的事是和小喵的第一次吵架冷战；最讨厌的事是小喵和我吵架，虽然讨厌但还是老吵；最重要的经历，当然也是为了小喵和别人打架。

那次是在龙谷里练级，遇到一个狂咒抢怪。抢就抢吧，竟然不理身边的怪，冲着

我的目标怪就放魔法，这就不能忍了。说了他两句，就嚣张的骂起人来，简直没王法了。我一阵生气，就开红把他杀了。要知道那可是宝藏最强的2章时代，我手里还是加命中的水晶匕首，杀巫师如砍瓜切菜，不像现在10战10败。又练了一会，那个狂咒叫了人来把我给红杀了。当小喵把我拉起来后，我立马把狂咒又放倒了，然后我又被红杀。再次爬起来后，他们一队人却都不敢动手了，骂骂咧咧的只顾在那里逞口舌之勇。后来我们和那个盟的关系全面恶化，青山、苹果等人还被他们无端的偷袭，真是为我担了不少事情。当然，这其中被连累的还有她，据说在龙洞被那伙险恶用心之人偷袭，让她生了一整晚的气。对她的印象，感觉是个比CC还可以说话的人，盟里大小事物，相比较而言，我更喜欢和她聊，而不是找某C，可能是因为性格相近吧，都是比较细密型的，她处理事情我还是比较放心的。其他的，没什么好说了，大致和某喵相同，问某喵就好了。另外还有一点，就是觉得她小号跟煮饺子似的，比某喵还多，够夸张。



收费前和喵合影

ID:痞子小喵
昵称:小喵，小猫
职业:长老
等级:73(阴盛阳衰啊！文章语)
职务:家盟开心果(《女巫在天堂之约定篇》女主角原型)

家之纹章是我在盟里最注意的人，因为是他让我开始接触这个盟的。有段时间我看见一个家游盟的就对他说，瞧，又是你们盟的人耶。跟神经质一样= =。

3月的时候才进盟里来，其过程已经被女巫说过一次了，我就不再罗嗦了。因为大家都说长老在辅助职业中最没用的，我就偏偏选了。当然白精灵的美丽也是我无法抗拒的一个理由，更重要的是源于自己喜欢帮助别人的自我膨胀心理。所以最难忘的就是文章说，有小喵在组里我从来不看自己的HP(沾沾自喜中~)。还有我给人家加血人家说谢谢，我都好感动。觉得自己一定要救更多人，让大家都能好好玩。

由于我的职业是神职，所以没怎么打过架，打也是用后来练的银月号。印象最深的就是一次是在龙谷，用银月杀了一个抢怪的还手外挂。后来他换大号来杀我，我就跟他兜圈子。在龙谷里转了三圈都没追上我——他是深渊，所以他非常郁闷。哈哈，银月就是跑的快啊！

虽然入盟比较晚，但很快就和大家熟悉了，感觉家里的好人非常多。比如她，在我最郁闷的时候，是她专门陪着我聊了一整个晚上，鼓励我和开导我，使我深受感动。她是又和蔼又威严的大姐，大家都很敬重她，是那种最终BOSS级的人物哦。(也正是因为这次交谈，才有了故事的素材哦。)

ID:家用眼镜
昵称:眼镜，眼睛
职业:深渊
等级:54
职务:主盟元老，夜猫子

内测的时候我就玩了，并且公测也和大家一起从四川转到北京4服，但后来因为和破山遇到一样的网络问题，结果成了通宵一族。多次在论坛上声称自己熬不下去了，有的时候也会打退堂鼓，但最后还是坚持了下来。没办法，谁让咱爱"家"爱得深沉呢。

选择深渊是因为喜欢它，暗杀高手呢，手起刀落的感觉实在太爽了！2章后虽然被宝藏抢了不少的风头，但是深渊也有自己强大的理由，特别是刺客集团，一直是我的理想！在家盟这么长时间，难忘的事早就都忘了(这是什么逻辑= =)，实在是太多了，点点滴滴的很难说清楚。就对一次打架记忆深刻，那还是13级的时候呢，和朋友被几个20+的人欺负，被杀了N次，想想就窝火。别说我是记仇的人啊，君子报仇十年不晚，所以咱其实是个君子。

不过还好有朋友在身边，不去想它也不会怎么样。我自认为人缘不错，和每个盟友的关系都很好的。实在说最喜欢的人，那也很多。比如CC、破山、咏儿、苹果刀、风起、文章，还有她，都是很难忘的。特别是她，是个非常热心的人。2004年12月底的时候，CC有次在网吧上机，不小心被盗了号，装备被洗劫一空，什么都没了。这在《天堂Ⅱ》这种重视极品装备的游戏中，简直就跟剥夺生存权利一样。事发后，她比CC还着急，发动了一次又一次的募捐，自己都还没存够钱换上C顶装备和武器，却拿钱出来给CC买青狼，在她的号召下，许多朋友伸出援手，使CC在两个星期之内就又恢复了从前的状态。她说CC就是血盟的支柱，没有CC就没有家长的感觉了，其实我觉得她也在无形中成了CC的支柱。当然，这次事件中其实我也被殃及，丢了全身的装备，但后来也在大家帮助下又凑齐了一身。



圣诞合影

就是有这帮朋友，才让我下定决心留在这里。本来通宵也没什么的，大家几个人在一起玩游戏，有说有笑的，是件非常快乐的事，完全感觉不到练级的疲惫。但现在外挂太多了，我都找不到练级的感觉了，每天的练级变成了负担，成了一件很累很苦的事。因为外挂，也有一些朋友不再露面，只是见到人物在游戏里，却不见说话，是死是活也不知道，其实这才是让我觉得伤心的地方，机器人的心是冰冷的。所以要是有什么讨厌的东西的话，我可以很肯定的说，我讨厌外挂。

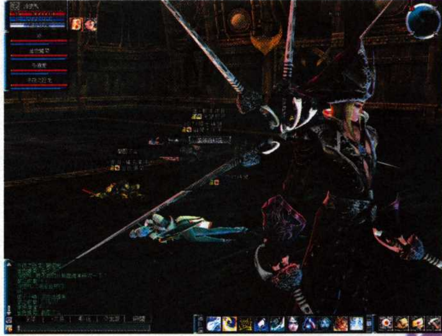
ID:家用七宝
昵称:七宝，宝宝
职业:剑术诗人
等级:63
职务:职业歌手

我也是内测就开始了，虽然级低了点，但我也算个"老人"了。最早的时候就偶一个剑诗，虽然是歌男不是歌女，但偶还是很自豪的！所以为了大家能好好练级，我也一直坚持到现在。

我这个人挺喜欢玩的。1章的时候CC带着盟里很多人去旅游给我留下非常深的印象。那个时候我们才30来级，就跟着50+的CC去他平时练级的地方到处逛，什么龙谷啊、瀑布啊，怪全是红红的名字，真是刺激啊！除了非常优秀的盟主CC，我跟DD(女巫迪迪的昵称)也很投缘，因为除了性别，我们有很多地方很象，练的职业也相同，而且我们还是老乡呢！至于她，我的第一印象就是很能说，绝对不要和她辩论，她的黑色幽默和超强打字速度，基本上盟里人都败给她了，想说过她那是绝对"不可能完成的任务"！还有，就是她非常喜欢组织家盟活动，什么杀精灵女王啊、观光恶魔岛啊、夜游蚂蚁洞啊之类的。她还有个爱好，就是练N多小号，据说要开100个小号弄100套新手装备……其实内幕是，当时盟里辅助类职业奇缺，她放弃了自己练的号，开始练各种各样的辅助职业。象块砖一样，哪里需要哪里搬。有困难就找她，这是许多战士和法师嗷嗷待哺时的第一反应。总的来说，她是个很好的人。

因为太爱玩，也因为职业问题，我几乎没PK过。就记得有一次守城，CC嘱咐我不要乱跑，结果我没听，被一堆人追着打，扑街了很久才想起来回城，什么也没做就掉了一点经验……呵呵。现在不怎么玩了，因为讨厌的外挂有点多，练级找队伍有些难……

还有呢！还有好多好多人呢！如果没有版面限制的话，我多想让大家知道我们所有的人啊！憨憨的吓，可爱的咏儿，善良的小三，贪玩的橘子，坏坏的呆呆，还有新鲜血液的浩南露西、幽默的鸟二叔……我写几天几夜，我让家游变厚几百几千页，我也表达不完这个大家庭的温暖啊！那么，只好请你们来看看我们这个家了，它坐落在《天堂Ⅱ》第四服务器雷欧纳，大家长CC，随时敞开大门欢迎你的到来！哦对了，文中所有人物所提到的那个"她"，其实就是我们的石子姐姐。怎么样？这个隐藏BOSS，聪明的你猜到了么？■



被扎肯集体剿灭

向着最高领奖台进发！

——WCG2005中国区决赛反恐精英点将台

2005年8月，WCG2005中国区决赛将正式拉开帷幕，来自全国各地的电子竞技精英将齐聚北京，来实现他们各自关于电子竞技的最高梦想。在五个正式比赛项目当中，最受关注的当属备受玩家喜爱的反恐精英项目了。这次我们对各个赛区出线队伍中的优秀战队做了相关的介绍，希望更多的人能够了解中国CS。另外每年都有很多玩家赶到北京或者从网上观看WCG中国区决赛，也希望本文对这些玩家观看比赛有所帮助。

wNv：WCG北京、南京赛区CS项目冠军



wNv一队



扬威法兰西的wNv二队

wNv的这两支队可以说是今年WCG中国区决赛夺冠的最大热门。2004下半年wNv对一队和二队的人员做了相关调整，度过了磨合期后，这两个队伍的的状态趋于稳定。一队在WEG两个赛季的比赛中都有比较精彩的表现，以往粗线条的进攻也得到了改善，对很多比赛细节的处理已经有了国际强队的影子；二队本身就是由诸多一流高手组成，经过系统的训练，出成绩是早晚的事。在刚刚结束的ESWC法国总决赛上，wNv二队以全胜战绩杀入八强，在八进四的比赛当中以14:16惜败于欧洲豪门Mouz，未能更进一步，但已经为中国CS争得了荣誉。经过了国际大赛的洗礼，可以说在实力上国内已经没有战队能和wNv的"双保险"抗衡了，加上wNv在国内比赛的成绩一直不错，所以只要能够稳定发挥，这两支队伍肯定有一只能够进入决赛，如果分组的形势良好，双双进入最后的决赛也不是没有可能。

teAmart：WCG成都赛区CS项目冠军



teAmart

这是一支由众多CS好手组成的队伍，他们曾经创造了无数辉煌和传奇，虽然他们当中有的人曾经离开了CS，但对CS的热爱让他们又重新聚到了一起。这支队伍在重组后就表现出了强大的实力，连续获得多项赛事的桂冠并顺利拿到了WCG成都赛区的冠军。在刚刚结束的ESWC法国总决赛中，teAmart作为CEG国家队出征，在不被看好的情况下从所在小组中昂首出线，进入了16强，并在比赛中显示了灵活多变的战术和超强的个人能力。总体来说，这支队伍属于和wNv相同档次的超一流强队，他们需要做的只是越过心理上的那几个坎，比如面对老对手wNv时是否能良好发挥，个别队员在关键时刻能否顶得住压力等等。旧日辉煌已逝去，新的荣耀在等待，teAmart的北京之行值得期待！

Passionate.Future：WCG武汉赛区CS项目冠军



Passionate.Future

Passionate.Future的前身为9EZ，这支队伍自从2004年ESWC作为黑马成名后，表现一直很不错，堪称湖北地区的旗帜性队伍。P.F队中有几名很有特点的队员，个人能力非常突出。此外Passionate.Future作为湖北代表队，经历了一年国内电子竞技职业联赛的磨砺，队伍在整体配合方面也有很大的提高。今年的ESWC中国区决赛，Passionate.Future在诸多强队中杀出，获得了亚军。凭借良好的状态，WCG上Passionate.Future定位当在4强之列，期待他们能够保持状态，发挥水平。

Marauder：WCG西安赛区CS项目冠军



Marauder

Marauder是一个很古老的英文单词，意思是疯狂的掠夺。而西安的这支新生CS战队在以Marauder为名成立后，也迅速颠覆了西安地区的CS格局。西安有很多成名的CS强队，能在这样的环境下打出名头，没有绝对实力是不可能做到的。这次WCG西安预选赛，Marauder拿到冠军的过程可谓一帆风顺，其中两次战胜了西安另外一支强队SUMAUNT。这支队伍比较年轻，枪法好，队员反映速度很快，状态来了比较可怕。Marauder队员对WCG北京之行充满了期待，我们也希望在北京可以看到一支疯狂的Marauder。

sXesports：WCG重庆赛区CS项目冠军



sXesports

重庆赛区是2005WCG中国区的最后一个分赛区，这样很多因为各种原因没能参加当地赛区的外地强队都来到了重庆，其中就包括改名为sXesports的NEW4，NEW4一直是和Spilot齐名的西北强队，作风勇猛，打法凶悍。和其他国内强队一样，NEW4也经历了一系列的人员变动，并最后更名为sXesports。在WCG重庆赛区的比赛中，sXesports从众多强队当中杀出，并在最后的决赛当中同Su.z-lan上演了一场龙虎斗，最后在加时赛中险胜对手获得冠军。这支队伍当前最需要的就是通过比赛进一步磨合，此外sXesports队员对自身的要求很高，这是决定他们最后成绩的双刃剑。

STAR：WCG广州赛区CS项目冠军



STAR

STAR是国内一支老牌强队，从前身RAINBOW到现在的STAR，这支队伍获得了很多荣誉。2004年的WCG对于STAR来说是一份美好的回忆，在从广州赛区出线后，STAR在北京表现出色，连克包括9EZ、Spilot、Su.z在内的多支强队，只是在决赛当中负于处在巅峰状态的Hunter.spirit，屈居亚军。今年STAR继续在华南地区称霸，并在这次WCG广州赛区的比赛中轻松夺冠。STAR的优势在于拥有良好的赞助，训练比较系统，状态一直很稳定，同时去年WCG获得亚军的经验也会给他们很大的帮助，但想在强队云集的中国区决赛再现去年的辉煌，STAR还需要付出艰辛的努力。

New life：WCG哈尔滨赛区CS项目冠军



New life

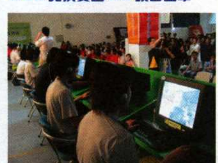
New life是东北地区最著名的一支CS战队，也是实力最强劲的一支战队。New life成立后经历了很多次人员的变动，成绩不是特别好，但2004年New life获得了包括CIG在内的多项赛事的冠军，令人刮目相看。随后New life的阵容也在2004年底确定了下来，这支队伍融合了东北地区战队的各种优点，队员的个人能力也是相当强；不足是缺乏王者的霸气，面对国内一些强队时经常发挥不出水平来，如果在这方面再做一些改进，相信New life的北京之行会收获一些东西。

Vital Spark：
WCG 上海赛区 CS 项目冠军


Vital Spark 和 United.SH

Vital Spark 是上海地区的一流强队，今年他们先是在 WCG 上海赛区的比赛中力压 United.SH 获得冠军，从而进军北京；之后就是在 CEG 选拔赛上海赛区的比赛中表现出色，再次获得冠军，成为上海 CS 代表队。这支队伍团队配合良好，善于打逆风仗，在比赛中常常后发制人，再加上连续夺得两个有分量的比赛冠军，Vital Spark 队员的自信也提高了很多。这几年来 AS 在上海地区一枝独秀，很多有实力的队伍都不为外界所知，看看这次在 WCG 中国区决赛上，Vital Spark 和 United.SH 能不能为上海 CS 争得荣誉。

E-home：
WCG 北京赛区 CS 项目亚军


e-home

由于北京赛区有三个出线名额，因此 E-home 作为赛区亚军也将参加中国区决赛，E-home 是北京本土战队，近一年来进步神速，在今年的 ESWC 中国区决赛上，他们的精彩表现给外界留下了深刻印象。而在 ACON5 冠军挑战赛上 E-home 同 ACON5 的新科世界冠军 Virtus.Pro 打成了平手，虽然是表演赛，但 E-home 在比赛当中还是展现出了一些新颖的战术思路。这支战队很有潜力，国内的很多国资深玩家和评论员也都比较看好 E-home。不足的地方是这支队伍和其他一些新近崛起的战队一样，状态起伏比较大，如果能够把状态调整好并稳定下来，在今年的 WCG 中，E-home 完全有实力冲击 8 强。

stellaR：
WCG 成都赛区 CS 项目亚军

stellaR 战队是四川地区的传统强队，获得了四川很多比赛的冠军。这支队伍一路走来经历了很多波折，完全是凭对 CS 的热爱坚持到了今天。去年 stellaR 作为 CEG 四川代表队参加全国电子竞技运动会，获得了总成绩第三的好成绩。而在今年的 WCG 成都赛区 CS 项目败者组决赛中，stellaR 击败了实力高出他们一筹的 Goldtel，并可以说是凭借自身的努力抢到了一张入场券。虽然在同 teAmart 的决赛中未能更进一步，但还是显示了很大的潜力。经历了重组的 stellaR 日趋稳定，战术也制定的比较合理，在比赛当中如果对细节问题能够良好的处理，打进 8 强应该没有问题。


stellaR

NewTimes：
WCG 深圳赛区 CS 项目冠军



NewTimes

这支深圳本土战队成立于 2004 年 2 月 15 号，最初只是一支半职业战队。在深圳举办的一些地区性比赛当中取得了不错的成绩，而让他们成名的一战则是在 2004ESWC 深圳区八进四的比赛中淘汰了大名鼎鼎的 5E.zz，随后战队正式职业化，在随后至今的一年时间里，NewTimes 取得了很大的进步。在今年 WCG 深圳赛区的比赛中，NewTimes 比较轻松的打到了决赛，并在决赛中击败了远道而来的河南强队 SportPower，获得了参加北京总决赛的入场券。这支队伍的优势在于队员相互之间非常信任，比赛当中的沟通也做的非常好；不足的地方是在整体综合实力上还和国内一流强队有差距，如果想在 WCG 上拿到好的成绩，除了自身的努力外，NewTimes 还需要一些运气。

XYM：
WCG 福建赛区 CS 项目冠军


XYM

XYM 是一支广西战队，他们连续两年参加了 WCG 福建赛区的比赛，在去年的比赛中 XYM 一路杀到决赛，但最终败给了 9EZ，未能参加北京总决赛。今年的比赛，XYM 顺利进入淘汰赛后被打入败者组，但他们通过自己的努力在败者组杀出重围，并在最后的决赛当中直落两局战胜 fp，获得了唯一一张北京总决赛的入场券。这支队伍富有激情，有韧性，在落后的情况下不轻易放弃比赛；但在团队配合和战术制定方面还需要进一步的磨合。

5P：
WCG 沈阳赛区 CS 项目冠军



5P

这是一支来自大连的 CS 战队，名气不是很大。在 WCG 沈阳赛区的比赛中，5P 先是被打到了败者组，但凭借着顽强的意志杀到了决赛，并在决赛中两胜胜者组冠军 CRAZY，实为不易。这支队伍团队配合娴熟，心理素质一流，打出气势后还是有一定的战斗力。WCG 中国区决赛的比赛流程是高强度的，这对各支队伍在比赛状态调整上就有很高的要求。5P 不足的地方就是在于缺乏大赛经验，这可能会给他们带来不小的麻烦。在此希望 5P 能够发挥水平，不要辜负这张来之不易的中国区决赛入场券。

P.ZONE：
WCG 长沙赛区 CS 项目冠军

P.ZONE 前身是原 deViL 战队长沙分队的精英小组，这个队伍在 CS 圈内打拼也有一段时间了，但成绩一直不是很理想。去年 P.ZONE 获得了 CEG 选拔赛湖南赛区的冠军，成为湖南 CS 代表队，经过了一年的职业联赛，水平有所提高。今年 WCG 长沙赛区的比赛，P. ZONE 在多支 STAR 的分队包围下夺冠，说明这支队伍在湖南还是具有绝对实力的，但考虑到湖南地区 CS 的整体水平处在国内二流，P.ZONE 在北京的成绩可能不会很理想，在此也希望他们能够打出风格，为湖南电子竞技争光。

Szx.Hx：
WCG 济南赛区 CS 项目冠军

在济南赛区的比赛中，来自河北的 Szx.Hx 力压山东强队 Excellent，获得得了唯一一张中国区决赛的入场券。河北的 CS 战队一向给人以为名气不大但实力并不弱的印象，尤其是队员的单兵作战能力比较突出，Szx.Hx 也不例外。不过总感觉河北的队伍缺乏交流，在国内的比赛中都很少看得到他们的身影。今年的北京，Szx.Hx 究竟是会成为神秘之师，还是来陪太子读书，我们只能拭目以待了。

FT.clan：
WCG 杭州赛区 CS 项目冠军

WCG 杭州赛区 CS 项目有两个出线名额，这也吸引了各地将近 30 支战队前来参加比赛。而在为时两天的比赛当中，来自宁波的 FT.clan 显示了良好的竞技状态，一路高歌猛进，并在决赛中战胜了杭州地区的强队 East.one nice。浙江地区也有很多名气不大，但具有一定实力的队伍，加上外界对 FT. clan 的了解还不是很多，这也给了这支队伍更多暴冷的机会。

2004 年，中国 CS 在三大赛事上颗粒无收。从 2004 年年底开始，众多 CS 职业站队进行了不同程度的人员调整，半年过后，中国 CS 也出现了新的格局，涌现了一批具有潜力的新老队伍。今年 wNv 和 AS 在国际赛场上表现不俗，AS 获得了 WEG 第二赛季的第四名，wNv 闯进了 ESWC 总决赛的八强，我们有理由期待中国战队在新加坡举办的 WCG 上带给我们新的惊喜。8 月的北京强队云集，但只有一张去往新加坡的入场券，不管是谁笑到了最后，我们都应该给予最大的支持！关注中国 CS！关注中国电子竞技！■

（文/Magicboy）



Tiger！ Tiger！ Tiger！

60年前的那场战争随着硝烟早已远去，在那美丽的珍珠港，法西斯战机的轰鸣声也随着岁月的变迁渐渐的远离了我们，但战斗机的重要性却早已在世界近代军事史上得到了最好的证明。早在千万年前的魔兽争霸世界里，那带着酒糟鼻的矮人，那轻巧的升空机械和着吸鼻音与发动机刺耳的啸声在撕裂洛丹仑湛蓝天空的瞬间，也许这就是军事飞行器史的源头。

"魔兽争霸"随着每个版本的提升都不断走向了平衡与成熟，暴雪向来崇尚兵尽其用，从"混乱之治"的直攀科技不生产初级兵种到今天的各兵种在对战的各阶段都登场亮相，暴雪可谓是煞费苦心。在多个版本中连鸡肋都不算的人族直升飞机终于在官方的大力加强下，不仅走上了魔兽战争的舞台，更是在 WCG，WEG，ESWC 等众多世界大赛中成为了耀眼的兵种之一，"飞机流"或"defeat 流"战术在人族与精灵甚至是不死的对战中风头强劲至极。

飞机流适用种族：暗夜精灵
飞机流适用地图：Lost Temple 、Twisted Meadows 等分矿区守兵较弱，矿区较多，地图较大。

以下以 Lost Temple 为例介绍此战术：

开局：
时间跨度标志：比赛开始至分基地箭塔建造完成
关键词：扩张，稳守



在 Lost Temple 这张地图上，人族 vs 暗夜早期开基地似乎已成必然，一般情况下当对方英雄到达你的扩张点时你分基地的"守财奴"们基本已经清理完毕，此时唯一需要做的就是稳稳站在自己建造分基地的农民旁边监工即可，同时在分基地与主基地分别建造魔法塔与箭塔用于防止对方骚扰。

要点：

许多玩家喜欢分基地开始建造后，大法师就带着步兵去狩猎，这种做法是完全错误的，如果敌方的恶魔猎手或守望者此时的骚扰，很可能直接导致分基地建设的失败。

早期：
时间跨度标志：二级基地升级完成前
关键词：侦察，骚扰

仔细侦察暗夜的动向，分析对手的发展方向。

1.暗夜采取爆初级兵战术



不妨多造几个防御设施，适当放慢科技的发展，以应付早期的压力还是非常值得的，多补上一些农民利于后期的发展。

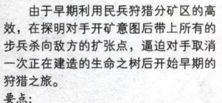
2.暗夜优先发展科技

趁其主力出外狩猎时带上所有的步兵在对方的基地逐个杀戮其伐木的小精灵，以延缓其攀升科技的速度。

3.暗夜进行反扩张



由于早期利用民兵狩猎分矿区的高效，在探明对手开矿意图后带上所有的步兵杀向敌方的扩张点，逼迫对手取消一次正在建造的生命之树后开始早期的狩猎之旅。



要点：

尽早侦察到暗夜的发展动向，做出相应对策。可以派农民在主要的路口搭建农场以利于掌握对手走向，伐木场的石工技术需要在每次基地升级完毕后立即开始研究。

中期：
时间跨度标志：第二扩张点建设前
关键词：暴兵，双线

早期扩张的优势此时尽显无疑，1000+ 的黄金完全可以支持 3 兵工厂甚至是 4 兵工厂的暴兵要求，在短短的 3-4 分钟内，大约 2 队的直升飞机便可以成型，杀向敌方的基地，首要攻击敌方的重要建筑或有威胁建筑，如投石守护者，主基地等。在前线接触的同时，大法师在神秘宝藏中购买象牙塔，进行第二次乃至第三次的扩张，建造神秘胜地、师鹫笼等建筑各两个以利于后期的转型，当然直升飞机的训练还是不能间断的。





要点：

在对方有较多防御力量时，飞机群应与之周旋，利用高机动性与高对建筑攻击力拖垮对手，万不可为了强行打爆对手基地而与大量的对空部队正面接触，扩张点的农民首先建造 8-10 个箭塔作为防御措施，基地的建造可以稍缓，因为这个数量的箭塔建造完成后，这个矿区早已插上了人族联盟的大旗。

后期：
时间跨度标志：兵力大规模转型开始
关键词：转型，推进

确立了四矿的优势后，当经济已经不成问题，只能胜任骚扰任务的飞机便可以在消耗中慢慢退出历史舞台了，各高级兵种攻防的不断升级，高等级技能的连续研究，以增强同人口兵种的效用，召唤出山丘之王与圣骑士稍加狩猎以提升经验值，三英雄购买必要的道具。



要点：

此时对方的英雄等级已经较高，低等级兵种在战场上已没有任何作用了，可以主动杀死点低级兵压制人口。飞机的骚扰依旧继续，同时也可以利用飞机的高机动性侦察全地图敌方动向，寻觅战机。虽然此时经济很好但绝不能过度的挥霍，毕竟天有不测风云，积谷防饥还是必要的。

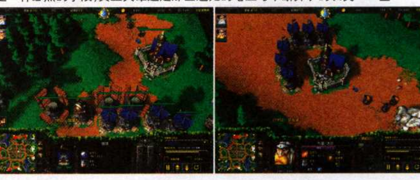
决战：
时间跨度标志：全装备高等级兵种成型
关键词：战机，阵型

高等级的部队成型后此时需要的就是与敌决战的战机了，布置良好的阵型，稍加注意英雄的走位与他们魔法的释放及物品的运用，一战而定。

要点：

继续扩张之路……用钱砸死对手。

"飞机流"在 LT，TM 上的大行其道说到底就是"钱"这个字体现了真正的魅力，至于其过程则可以用"猥琐"两字完全涵盖了。前期飞机的骚扰和后期的转型只是一种必然的手段，真正英雄还是那些远处的塔丛与不断奔矿的农民……■



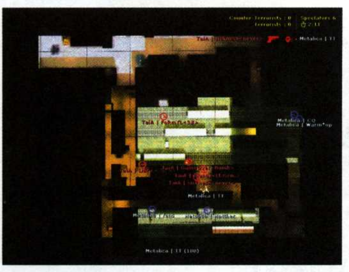


TRAIN·手枪局



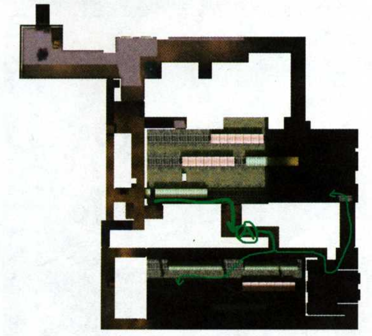
今天主要分析下 TRAIN 这幅地图的手枪局战术，就现在比较流行的 CT 防守站位来看，多数是 AB 区分开站位，而很少密集型，也许是因为地图原因和顶级玩家水平的原因吧，他们更加习惯于一夫当关，而对于 TRAIN 这幅地图，不让敌人得到先机和有利位置也是十分必要的，所以在越来越多玩家采取分散支援型战位时，做为 T 可以用一些出奇不意的进攻方法，这里我介绍一种：

当 CT 按照常规站位分布，通常在 B 区是一个死亡通道，一个装弹点看小门，一个中门，两个 A 区，分布在上下两个斜坡，由于在手枪局很少人会选择前压，特别是在 TRAIN 这幅图贸然前压造成的损失不可弥补，这样就往往会出现 CT 在远距离侦察的情况，给手枪局烟雾弹的使用带来了方便，而这种战术正是利用了烟雾弹在 TRAIN 的必要性。首先 T 在开始应该迅速 4 人冲 2 楼下小楼梯，而留下的一个 T 则负责买烟雾弹从中门扔到如图位置。



效果一目了然，遮住 B 区装弹点敌人的视线，由于是手枪这时则不能盲目穿射烟雾弹，迅速推进的 4 人此时应该刚好从楼梯出来，迅速冲进中门。

这时我们就必须对 CT 的站位做个估计，中门负责防守的 CT 在听到脚步声后一般都是撤退进 CT home 防守，B 区弹点的 CT 应该是仍然留守的，观察死亡通道的 CT 应该是正在回防中。这时有两个选择，一是进攻 A 点，速度快的话是会有身后优势的，如果此时直取 B 点，如前面所说，B 点队员位置不稳，特别是通常会有先入为主的思想，认为 T 多数会打 A 点，回防路上的警惕不会很高，这样从警察基地向 B 点拐去就往往能够收到意外效果，而中门负责扔 O5 的 T，则可以在 B 区 CT 条件反射的回防时去支援队友或包抄敌人。



两种不同的路线，可以选择。

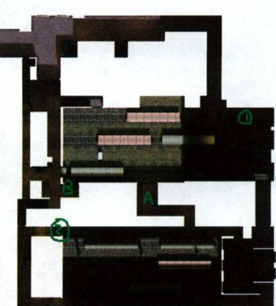
此战术应该注意的是，进攻速度，进攻时机，和果断。在进攻中要尽量不停滞，任何与中远距离的 CT 进行火拼都有可能打断进攻节奏，而令 CT 找到重新布局的机会。

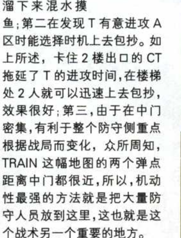


来自烟雾弹前后的比较，可以发现真的是什么也看不见。

在分散防守能发挥巨大优势的 TRAIN 这幅地图上，密集型防守也是十分有效的，虽然没有前者那么普遍，我们还是提出来供大家讨论吧。

首先，放弃原来 A 区两人的站位，而选择将 3 人密集摆在中门，死亡通道留守一个 CT，另一 CT 前压至靠近楼梯斜坡的顶端。死亡通道的 CT 利用火车作为掩体，监视死亡通道，不与敌人硬拼，前压制小斜坡顶端的 CT 则要卡住，首先是要拖延时间，另外是要尽量造成对方掉血。在中门防守的 3CT 没有发现 T 冲锋中门时（大概 3 秒时间），中门两人应迅速进楼梯口那里 TOWER，这样的站位有利于几点防守，第一防止 T 从红楼梯下来偷人，现在越来越多的狙击手就喜欢从红楼梯溜下来混水摸鱼；第二在发现 T 有意进攻 A 区时能选择时机上去包抄。如上所述，卡住 2 楼出口的 CT 拖延了 T 的进攻时间，在楼梯处 2 人就可以迅速上去包抄，效果很好；第三，由于在中门密集，有利于整个防守侧重点根据战局而变化，众所周知，TRAIN 这幅地图的两个弹点距离中门都很近，所以，机动性最强的方法就是把大量防守人员放到这里，这也就是这个战术另一个重要的地方。







这样 TOWER 很不错

开始在地图标记 A 处 3 名 CT 防守，1 和 2 处各 1 名 CT 尽量在安全的情况下压上，用来监视敌人的动向，A 处 3 名 CT 在发现 T 没有冲中门时，可以选择将两名 CT 安排到地图标记 B 处进行 TOWER，位置可变化，下图只是给出一种。

这种防守的弊端在于如果掌握不好时机的话，很难达到效果，而且在防止冲锋时效果也不是太好，但是这种站位安全系数高，火力集中，能够在手枪局中给 CT 最大的火力支援，而且能够掌握主动，在比赛练习的过程中可以根据自己战队的需要做出相应的变化，发挥这个战术的最大优势。

以上就是关于 TRAIN 手枪局的一些战术看法，战术固然重要但要记住一句话：没有完美的战术，只有完美的配合。■

〖图文提供：CEG 上海电子竞技俱乐部〗



铁血战士

■提供商：掌中米格(SP) / ■类型：动作 | AC | ■适用机型：多机型 ■购买方式：移动"百宝箱"下载




20世纪福克斯公司经典科幻角色"铁血战士"登陆手机，真实再现电影中的火爆场面和武器系统。与电影一样，人类和铁血战士最著名的两次遭遇战分别发生在越南丛林和洛杉矶，结果都是人类损失惨重，因为铁血战士的信条是"宁为玉碎，不为瓦全，猎杀才是惟一的乐趣"——这难道不会吸引你成为一名优秀的铁血战士吗？■



生肖宝贝－鼠

■提供商：掌中米格(SP)/岩浆数码(CP) / ■类型：策略 | ST | ■适用机型：多机型■购买方式：移动"百宝箱"下载





很久以前，天地混沌初开不久，在秀丽的山川湖泊间，有着很多神兽。每种神兽都有1个王者，因此也产生了一种驯养神兽的特殊修道者，这种修道者以驾御某种兽王为修炼目标，当能够驾御兽王时，也就是他位列仙班之时。

"生肖宝贝"系列借鉴了GameBoy大作《口袋妖怪》的许多特性，是角色扮演和宠物培养的结合体。而本作中，玩家可以在广阔的森林中捕捉小老鼠，甚至最终的鼠王作为宠物，而每种宠物可爱的形象也能激发玩家的游戏热情。■



打企鹅

■提供商：空中猛犸(CP) / ■类型：动作 | AC | ■适用机型：多机型 ■购买方式：移动"百宝箱"下载

拥有8000万玩家，风靡全球的Flash游戏《打企鹅》终于登陆手机了，与我们熟悉的网上流行游戏一样，游戏中笨拙的雪人拿着大棒，等着那只可怜的企鹅从冰山跳下来，就看着那家伙在空中划过一道美丽的弧线，然后重重的滑过冰面。滑的不够远吗？面对可怜的企鹅挥动大棒再击一次吧。■





重装坦克

■提供商：格锐数码(CP)/ ■类型：动作 | AC | ■适用机型：多机型 ■购买方式：移动"百宝箱"下载





你操纵过坦克吗？你在钢铁洪流中拼杀过吗？由格锐数码推出的《重装坦克》用机动和火力展示了陆战之王的超强风采。游戏中玩家可以任意挑选喜欢的坦克战车和军方任务地图，根据任务不同，玩家要制定相应的作战策略，用敏捷的操纵和准确的射击来完成游戏。游戏采用斜45度视角，刹车、转向、瞄准、射击都颇具专业性，让玩家体验装甲部队纵横杀场的快意和刺激火爆的射击场面。■



战神

■提供商：我玩网(SP)/Celander(CP)/ ■类型：动作 | AC | ■适用机型：多机型/ ■购买方式：移动"百宝箱"下载

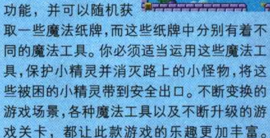


这是一款在生动的故事情节中展开的动作游戏，玩家将扮演正义的使者，接受巫师的临终指示，进入妖怪横行的国度，消灭所有魔鬼，最后恢复国家往日的安宁和平静。解密与冒险、战斗与策略在本游戏中体现得淋漓尽致，玩家可以单枪匹马地进入这场充满无数未知的冒险，也可以带领自己的部队去建设自己的领地。随着经验值的增加，玩家的战斗力量以及技术能力也将得到增强和提高。强强相攻的场面让游戏更为惊险刺激。■



魔法物语

■提供商：我玩网(SP)/Meantime Mobile(CP)/ ■类型：动作 | AC | ■适用机型：多机型 / ■购买方式：移动"百宝箱"下载




可爱的小精灵被魔咒禁锢，失去了原有的法力，你必须作为她们的拯救者，为小精灵开辟出一条逃生之路。在游戏中，你具有走、跑、跳、飞等功能，并可以随机获取一些魔法纸牌，而这些纸牌中分别有着不同的魔法工具。你必须适当运用这些魔法工具，保护小精灵并消灭路上的小怪物，将这些被困的小精灵带到安全出口。不断变换的游戏场景，各种魔法工具以及不断升级的游戏关卡，都让此款游戏的乐趣更加丰富。■

（文／手机狗）

拇指教室

MobileSkill 05.08

文 / 手机梨

本期的拇指教室将为大家介绍几款手机上常用的音频、铃声软件。众所周知多媒体娱乐是如今手机用以吸引年轻消费者的主打功能，而影音功能更是其中的亮点。我们在早前的杂志文章中对手机视频的播放、制作软件已经做过详细的介绍，所以本期将着重介绍音频应用软件。

Mp3Player

Mp3Player 是 Symbian 平台历史最为悠久的 MP3 播放软件之一，在 Symbian 用户中有着良好的口碑和广泛的使用率。它的主要特性如下：

1. 支持多国文字显示（中文显示需安装补丁），支持 MPEG-1/2/3，可采用 ABR/VBR 方式压缩，压缩 / 播放码率为 8kbps～420kbps；



2. 可显示 IDv1 标签、比特率、频率和单声道 / 立体声等各项属性；

3.支持立体声播放(手机必须具备硬件立体声解码功能)，支持蓝牙耳机；

4.支持以蓝牙、电邮、红外等方式传送 MP3 文件。

为达到最佳的音质，官方建议用户尽量不要使用 16KHz 的 MP3 文件，而在那些内存不大且不支持扩展存储的手机中，则推荐使用低比特率的文件来缓解存储压力。最后需要注意的一点是 Mp3Player 为共享软件，未注册版播放时限为 10 分钟。

OggPlay

由于 MP3 文件容量较大，播放时较为占用系统资源并容易出现爆音等现象，于是 Ogg 音频格式横空出世了。采用了最新算法的 Ogg 格式能以更小的体积达到与 MP3 相近的音质，非常适合手机等移动数字设备，而 OggPlay 则是播放 Ogg 音乐必不可少的工具。OggPlay 的特点及应用包括以下几方面：

1.除 Ogg 格式外，还支持 MP3、MP4、M4A、MIDI、AMR 等格式的播放，并拥有强大的.m3u 播放列表功能；

2.支持更换面板、文件循环 / 随机播放；

3.支持文件搜索：在选项 / 设置中将扫描方式设定为全扫描，并在解码器一栏中设置想要搜索的解码类型，便能按照类型搜索文件；

4.支持自定义操作热键：在选项 / 设置中选取相应的功能选项，按下所需要设定的按键便可轻松的设置热键了。



QuodRings

Ogg 格式除了可以播放之外，最具诱惑的地方就是可以作为手机铃声，这对于那些不支持 MP3 铃声的 Symbian 智能的手机用户来说真是一大福音。而 QuodRings 则是让 Ogg 文件可作为手机铃声的必备工具。

QuodRings 的使用应注意以下几点：

1. 铃声文件必须存放在 E:\system\apps\QuodRings\music(E 盘为存储卡盘符)目录下，否则将无法作为铃声使用；

2. 用户使用的 Ogg 铃声文件不能以中文命名，对于采用中文名的铃声文件，可以使用 Sele Q 软件或直接在 PC 端将文件改为数字或英文名；

3. 使用 Ogg 铃声时，必须保证 QuodRings 在后台运行，并注意不要同时使用 OggPlay 播放相同的歌曲。



Ringtone Studio

比起 MP3、WAV 等格式的铃声，相信大多数普通手机用户还是倾向于使用文件容量更小，音质也不赖的 Midi 格式作为铃声，Ringtone Studio 就是一款功能强大的手机端 Midi 音乐编辑软件，它的特点如下：

1.可将 Midi 音轨完全提取，支持 128 种的附加音效；

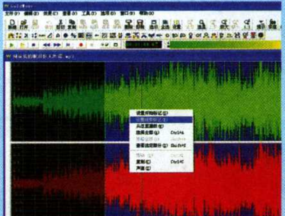
2.支持铃声音量、节奏和音调调节，支持单独屏蔽音轨，提供文件切割功能；

3.编辑好的文件可通过彩信、邮件、红外、蓝牙等多种方式进行发送；

4.自动将音轨存储为压缩格式，有效地减小了文件体积。



GoldWave



介绍了 4 个 Symbian 平台的音频工具，相信普通手机用户一定不满了，下面就为大家介绍手机音频格式转换和编辑必不可少的 PC 端软件 GoldWave，相信喜欢用 PC 录制歌曲的玩家们已经对这个软件非常熟悉了。下面让我们来看看 GoldWave 有哪些特点吧：

1. 支持 WAV、Ogg、VOC、IFF、AIF、AFC、AU、SND、MP3、MAT、DWD、SMP、VOX 等音频格式的转换；

2.支持音频文件的码率设置；

3.提供降噪处理、回声、混响等多种效果设置。

最后提醒大家一点的是，设置音量时尽量不要选取过大的音量，否则传送到手机端播放时容易出现破音问题。

各位读者对本期介绍的几款音频软件还满意否？欢迎你来 www.playgamer.com 论坛的掌中 PLAY!板块进行交流。■

让 N-Gage 品牌在中国生根

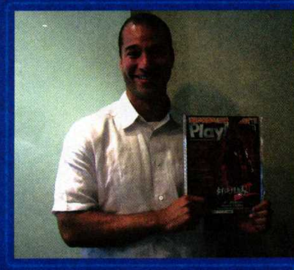
诺基亚移动游戏访谈

采访/石磊





相信许多读者都还记得本刊对诺基亚游戏手机 N-Gage 和 N-Gage QD 的深入报道，杂志论坛也曾掀起一股 N-Gage 购买热潮，甚至还有许多读者直接致电小编狗子，询问 N-Gage/QD 手机及游戏的相关购买、应用问题，看来家友们对于这两款游戏、多媒体性能出色的手机非常感兴趣。如今，N-Gage/QD 手机都已经上市不短了，特别是 N-Gage QD 的简体中文版因为出色的性价比，在国内获得了非常好的支持度。



当然，我们也发现，N-Gage/QD 虽然推出了大量专属游戏，但这些用 MMC 卡为载体的游戏在国内却无法通过正规渠道购买。同时，今年 E3 展会上，诺基亚也透露了下一代 N-Gage 产品正在研发中，网络上也流传出该产品的所谓"谍照"。究竟国内玩家如何玩到最新最好的 N-Gage/QD 游戏，而下一代 N-Gage 产品究竟会有何种性能？带着这些问题，身为 N-Gage 死忠的笔者，采访了诺基亚全球多媒体业务部电玩事业总监兼总经理 Gerard Wiener 先生（头衔真长 @#$%…）。

由于是第一次接受国内专业游戏杂志的专访，采访刚开始 Gerard 先生就非常兴奋的作了自我介绍：

"我从四五岁开始就和父母亲一起玩游戏，虽然我学的是法律，工作以后仍旧选择了游戏相关领域——9 年前我以律师的身份加入日本的世嘉公司——相信您肯定能够体会到作为一个玩家，能够进入世嘉这样的公司是多么的令人兴奋！大概三四年前，我开始涉及世嘉的网络游戏与手机游戏的工作。在 2003 年 9 月我加入诺基亚，并着手负责开展 N-Gage 业务，可以说我对 N-Gage 有着特别深厚的感情。

"我开始负责诺基亚整体的游戏业务后，目前最主要的工作就是关注亚太区和中国的市场发展，亚太区和中国市场已经成为诺基亚非常重视的领域。"

从 Gerard 先生的自我介绍中，笔者深深感到面前这个大男孩身上的玩家味，而整个采访也就更像是玩家间的聊天了：

本刊记者（以下简称记）：如今市面上的手机多是以拍照、拍摄等功能作为卖点，很少有手机如诺基亚 N-Gage/QD 这样，以游戏功能作为卖点。您觉得将一部手机的主打功能着力于游戏，是否会有风险？如果有，又有哪些呢？

Gerard（以下简称 G）：首先，诺基亚 N-Gage/QD 的市场反响其实已经比我们预想的出色许多，特别在中国地区，你知道新事物总是有一段坎坷的经历，电脑游戏刚刚诞生的时候也曾承受压力，相信这一点中国玩家有着更深刻的体验。（笑）

当然，将手机功能着力于游戏肯定存在风险，因为手机是一种移动设备，在手机上安装游戏或者玩游戏，和我们原来在游戏机这种专业设备上玩游戏是有区别的，毕竟手机最重要的功能还是移动通讯。虽然有一定的风险，但我们对 N-Gage 系列产品还是非常有信心的。我们在设计游戏手机的时候，并不仅仅将它作为手持游戏设备来看待，它同时还应具备丰富的应用功能——它本身应是一款功能丰富的多媒体手机，只不过同时它还有突出的游戏功能，这两者结合在一起，就使我们的产品非常有竞争力。

同时，我们在制作 N-Gage 系列手机的游戏时，会把其他手持设备没有的特点都加入其中。比如我们会通过 GPRS 这种手机特有的连线方式，让玩家在游戏时知道朋友是否在线等等，事实证明这是一种不错的体验，我们的 N-Gage Arena 平台就获得许多玩家的喜爱。



记：关于 N-Gage 和 N-Gage QD 的销售，我们知道诺基亚在中国只是正式推出了 N-Gage QD，而没有推出 N-Gage。据我们的调查，N-Gage 在中国市场的非正规渠道销量非常好，很多玩家对 N-Gage 的兴趣要大于 N-Gage QD，因为 N-Gage 支持立体声 MP3、FM 收音机等等。您能谈谈诺基亚在推广 N-Gage 系列产品时是如何安排市场的么？同时，我们知道 N-Gage/QD 的主打游戏不是简单的通过无线下载的 Java 游戏，而是以 MMC 卡为储存载体的专有游戏，这种 MMC 卡游戏在中国将会采用何种渠道销售？

G：2004 年 1 月，诺基亚的游戏部门重组才开始正式生效。在中国市场上，游戏部门起步比较晚，当初 N-Gage 的定价是



由数位红制作的《地狱镇魂歌》





E3 展会上诺基亚展出的概念机型，这会是下一代N-Gage 么？它能有多强？

299 美金，比较昂贵。一直到 QD 出来，N-Gage 才降到 199 美金，这才是中国用户更容易接受的价位。就 N-Gage 和 QD 的销售来说，我们是按照计划，一个区域一个区域来进行，比如从欧洲到美国，然后再面向中国市场。但现在我们的做法会有所改变，我们认为亚太区市场特别是中国市场与其他市场同等重要，今后我们会分配更多的人力和物力来支持中国市场。

关于 N-Gage MMC 卡游戏销售的问题，首先由于采用 MMC 卡作为游戏储存媒介，盗版的情况更严重；第二，如果要做游戏的汉化，我们和玩家就要负担额外的一笔费用；此外，单独销售的 MMC 卡游戏必须面临审批，这需要一定的周期，要买的玩家可能会等不及。因此，我们目前没有采取单独销售 MMC 卡游戏的策略。我们更倾向于将游戏装入 QD 进行捆绑销售，譬如国内 QD 上市时就内置了数位红制作的《地狱镇魂歌》。我们还会寻求更多本地优秀的游戏开发商的支持，这样就能把游戏价格降下来，同时把内容丰富起来。

由于 N-Gage 系列产品的游戏机能很强，我们还是希望销售大型的、游戏体验更丰富的游戏，但是我们必须同时解决汉化和价格的问题。我们的销售渠道正在铺建当中，在亚太区，目前最方便的获得 N-Gage 专属游戏的方法还是通过互联网付费下载到电脑，再通过蓝牙等数据传输方式安装。为了避免盗版，我们已经在考虑手机游戏下载到电脑的同时，跟付费用户的手机 IME 码做绑定，这一做法可能会在明年第二季度推出。同时，今年下半年的 N-Gage QD 上市时，我们也将捆绑一些 MMC 卡游戏，让大家知道真正的 N-Gage 游戏的魅力。

记：PC 游戏的发展路程经历了最初的单机到现在的网络游戏，近年出现的手机游戏也在朝网络化的方向发展。手机游戏从单机版到网络化的过程当中，您觉得最困难的环节在哪里？

G：现在的手机游戏与 1997、98 年 PC 游戏的情况比较类似，手机本身的效能大概在这很短时间内大大加强，而网络化也是一个必然出现的潮流。

提到手机游戏网络化，最大的机遇就是 3G 时代的到来。因此，游戏开发商需要了解如何去适应 3G 的环境，同时在现有 2.5G 的情况下，如何把网络游戏的数据传输方式做到最佳化。虽然这在设计方面可能要多花更多时间，但这是必须的，毕竟流量费用可以通过更好的传输技术来节约。

此外就是游戏的收费。很多运营商都同意游戏费用和数据流量费用采用包月会比较好，因为我们在许多国家做调查时发现，如果游戏的月费是 10 块钱，但是另外要付的流量费是 20 块钱，甚至比游戏本身还要贵，很多人就会去包月，他们会给运营商压力，慢慢运营商就会把流量包月价格降下来。我们跟全球 130 多个运营商在这方面有过很好的合作，因此在中国对这一问题的解决非常有信心。

记：我本人是一个非常痴迷的 N-Gage 玩家，我一直非常"耿耿于怀"诺基亚为什么没有在中国推出 N-Gage 的行货，以及取消 Side Talking。您能否透露一下诺基亚下一代游戏手机的信息，下一代的 N-Gage 是否会在中国推出？

G：我也很喜欢 Side Talkin！（笑）事实上，你我都很关心手机游戏市场，我们一直在考虑到底我们要做什么样的游戏手机，我们一直在研究推出的时间点和功能的设定。虽然现在还没有做最后的定论，但可以很肯定的说，下一代 N-Gage 的游戏机能将超过目前最先进的手持游戏设备，譬如 PSP 等等。同时，它也将会在中国市场推出行货。

记：最后我有个比较私人的问题，其实还是关于很多玩家的问题。我一直在等 N-Gage 的一款非常出色的策略游戏，就是《荣誉之路》(Pathway to Glory)。目前这个游戏已经上市，中国玩家是否能够通过您所说的付费下载获得？我现在没有办法买到正版。

G：这是个非常棒的游戏，你知道，这是诺基亚自己代理的游戏，所以，哼哼，我很早就玩到了！（这老哥还吊我胃口 -_-#）游戏我们接下来还会出资料片和二代作品，可能通过下载方式提供。

由于同为疯狂的游戏玩家，Gerard 先生还跟笔者说了很多他玩《荣誉之路》的心得，并承诺笔者，今后诺基亚将为本刊提供独家的所有正版 N-Gage 系列 MMC 卡正版游戏，使我们可以向本刊读者们展示最棒的 N-Gage 游戏体验。■



《荣誉之路》



目前 N-Gage 专属游戏已经有数十款，希望国内玩家也能早日体验

附录：诺基亚中国游戏史

2000 年：推出第一款内置游戏的手机 6110，内置贪食蛇、记忆力、逻辑猜图 3 款游戏

2004 年 1 月：携 N-Gage 参加第一届 ChinaJoy 游戏展会

2004 年 11 月：在中国推出简体中文版 N-Gage QD 游戏手机

双重火力

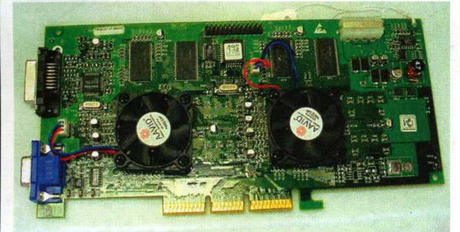
华硕 EN6800GT Dual

自从去年 Nvidia 发布 GeForce 6 系列显卡以来，SLI 这个词就开始为玩家所津津乐道。无论是一遍又一遍刷新显卡性能测试记录的 GeForce 6800 Ultra SLI，还是更具性价比的 GeForce 6600 GT SLI，直到前不久刚刚通过驱动"解禁"的 GeForce 6600 SLI，整整一年，"SLI 风"让 Nvidia 大大的火了一把。

本次 PLAY!LAB 收到的则是来自华硕的 EN6800GT Dual，从命名上就能够知道这块显卡一定和 SLI 有关——当然，这是一块应用 Nvidia 的 SLI 技术，在一块显卡 PCB 板上集成两个 GeForce 6800 GT 显卡单元（包括核心、显存）的超级显卡！

一块 PCB 上集成两个甚至多个显示核心的显卡，在专业应用领域并不少见，甚至在消费领域，也是有迹可寻的，就让我们先来回顾一下历史上的多核心显卡吧。

多核心显卡简史



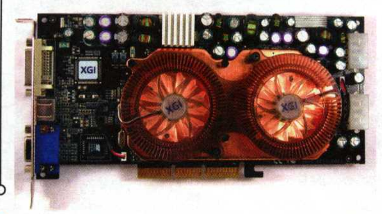
3dfx 的 Voodoo 5 5500 大概是双核心显卡中最为人所知的，可惜它无法赢得大众的支持

对于玩家来说，多核心显卡中最让人难忘的，可说是带领游戏玩家进入真正的 3D 时代的 3dfx 推出的双核心 Voodoo 5 显示卡 Voodoo 5 5500。由于 Voodoo 5 5500 售价过高，而性能并不比对手强很多，加上 4 核心的 Voodoo 5 6000 一直处于工程样卡的阶段，腹背受敌的 3dfx 最终落得被对手 Nvidia 收购的命运。当然，3dfx 的创新精神永远留在了一代玩家的心中，同时 3dfx 的多块显卡协同处理的理念和技术也被 Nvidia 所传承。

当提及双核心显示卡时，自然不可不提 ATI 了。早在 2000 年，这家加拿大的显示芯片公司就发布了支持两颗 Rage 128 显示芯片的 Rage Fury MAXX。但可惜的是 Rage Fury MAXX 并未获得如 ATI 所期望的成功，最主要的原因就是它与当时 Nvidia 的 Geforce 256 相比并没有压倒性的实际表现。同时，Rage Fury MAXX 上复杂的 AGP 桥接架构造成的高价格，以及当时 Windows 98 的先天不足造成了它的陨落。



ATI 的 Rage Fury Maxx 支持两颗 Rage 128 显示芯片，但因为驱动问题也只是昙花一现而已

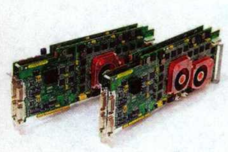


XGI 的 Volari V8 Duo 曾让许多人期待，但硬件和驱动的 Bug 加上过高的售价，导致了它的失败

再来看看比较"年轻"的显示芯片制造商 XGI，在尝试推出双核心显示卡时也曾碰壁。XGI 可能高估了自己的能力，以为可以凭借 Volari V5 Duo 跟 Volari V8 Duo 动摇 ATI 及 NVIDIA 的"大佬"地位，然而同样是性能不济加上售价过高，最后 XGI 的双核心显卡也只好草草收场。



Sapphire 在 2003 年发部的双 Radeon 9800 显卡



simFUSION 6000 工作站采用多达四颗 Radeon 9800 XT 芯片的专业显卡

在 2003 年，Sapphire 就在数个展览中发表了一张蛮有趣的显示卡。这是一张支持 ATi Radeon 9800 Pro 芯片的工程版显示卡（代号 R300）。而另一家专门制造 stimulator 的 Evan & Sutherland，也推出了支持双 ATi Radeon 核心的显示卡。目前 simFUSION 6500 工作站采用的四个 Radeon 9800 XT 核心来负责处理 3D 场景。

华硕 EN6800GT Dual

单核心 GeForce 6800 GT 显卡的已经对设计、制造工艺的要求很高，而华硕的研发团队竟能将两个 GeForce 6800 GT 芯片及显存单元在同一片 PCB 上进行互联，做到两个 GeForce 6800 GT 单元的电气性能、管线同步、信号匹配，其难度可想而知。

华硕 EN6800GT Dual 采用超大板型设计，板载两颗 GeForce 6800 GT 绘图核心，每颗核心搭配 256MB 容量的 256-bit GDDR3 显存，总共拥有 512MB 容量的显示内存！华硕 EN6800GT Dual 的默认核心/显存频率为 370MHz/1GHz。

由于在 1 块 PCB 板上集成了众多的核心、显存、电容等元件，加上为保证工作稳定的几乎覆盖了整个 PCB 板的超大散热器，为了避免 PCB 板因重量发生弯曲，造成显卡损坏，显卡上还安装有只在专业显卡领域才能看见的固定金属梁。

我们知道，GeForce 6800 GT 本身的功耗就不小，而华硕 EN6800GT Dual 整合了两个 GeForce 6800 GT 的元件，其功耗势必非常惊人，所以华硕特别为之配备了两组 6 针电源输入接口。此外，华硕 EN6800GT Dual 提供了两个 DVI 和 1 个 TV-Out 输出接口。



与华硕 GeForce 6800 Ultra 相比，EN6800GT Dual 绝对堪称大个子



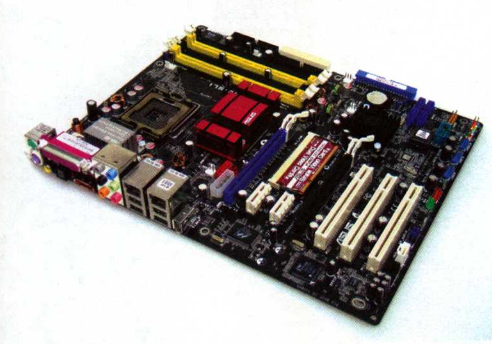
EN6800GT Dual 提供两个 DVI 和一个 TV-Out 输出接口，并占用一个额外的 PCI 槽位



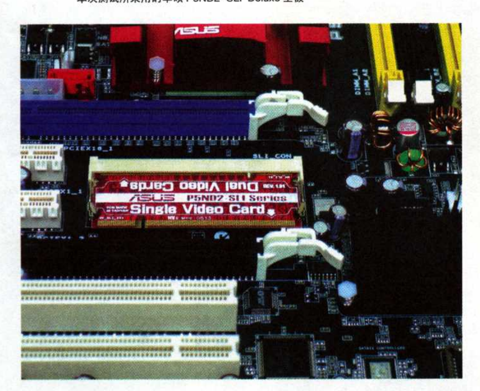
运行起来的 EN6800GT Dual 还是非常酷的

华硕 P5ND2-SLI Deluxe

为了测试这块"怪兽"，PLAY!LAB 还特地采用了华硕刚刚发布的使用"Nvidia nForce SLI Intel 版"技术的主板 P5ND2-SLI Deluxe。P5ND2-SLI Deluxe 主板采用 Nvdia nForce 4 SLI MCP 芯片组，支持 Intel LGA775 接口 Pentium 4 CPU 和双通道 DDR2 667/533 内存，支持 Nvidia SLI 显卡技术。关于这块主板的详细数据及性能评测，PLAY!LAB 将在今后的评测文章中详细介绍。



本次测试所采用的华硕 P5ND2-SLI Deluxe 主板



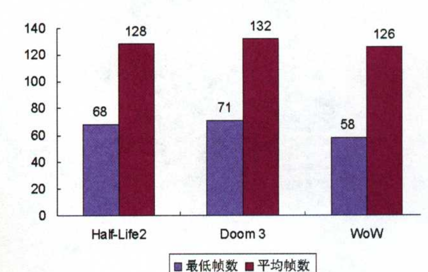
测试

本次测试，我们使用 Intel P4EE 3.4GHz 处理器（Gallatin 核心，2MB 三级缓存），搭配 1GB Micron DDR2-533 内存（512MB×2，双通道开启，内存时序 4-4-4-10）、Seagate 80GB SATA 硬盘，电源为 Tt TWV480（480W）。驱动程序方面，我们使用 nForce 4 Intel Edition ForceWare 7.3 版主板驱动和 ForceWare 77.72 版 WHQL 显示驱动，操作系统为 Windows XP Pro SP2 中文版。

测试项目我们选择了 PLAY!LAB 的常规显卡测试软件：我们进行了 3DMark05 显卡基准测试，以及使用《半条命 II》（PLAY!LAB 测试样本场景 1）、《毁灭战士 Ⅲ》（demo1）和《魔兽世界》（WoW，从十字路口飞往奥格瑞玛）进行了游戏测试。在 3DMark05 基准显卡测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效默认，而所有游戏测试中，分辨率选择 1024×768，所有特效选项为最高，关闭全屏反锯齿、各项异性过滤和垂直同步。

在 3DMark05 显卡基准测试中，华硕 EN6800GT Dual 取得了 8819 的高分！而游戏测试结果如下：

华硕EN6800GT Dual游戏测试



最低帧数 平均帧数

从测试结果来看，采用两组 GeForce 6800 GT 显卡进行 SLI 的 EN6800GT Dual 果然性能不俗，无论是显卡基准测试还是游戏测试，得分都大大超过 PLAY!LAB 所测试过的任何单片显卡！当然，这样一块性能超强的"怪兽"，价格也同样"不俗"，据估计售价可能会接近 1000 美元，并且不会量产。同时，想要使用这块超级显卡还必须使用支持 SLI 技术的主板，并拥有性能强劲的高功率稳定电源。不过，通过本次测试，让我们看到华硕所具备的超强研发能力，让我们期待华硕继续给我们带来惊喜吧！■

（文/PLAY!LAB·狗子）

9550的最后疯狂

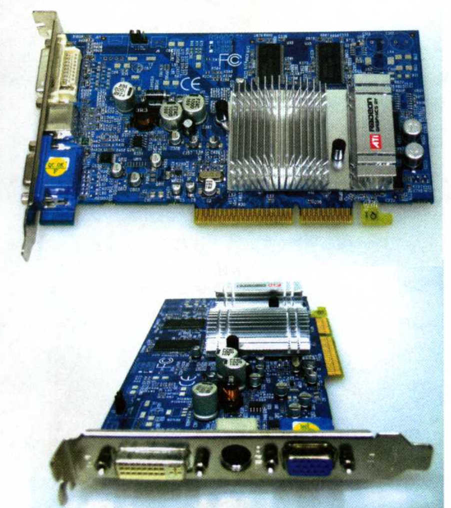
迪兰恒进镭姬杀手9550超值加强版

作为中低端DX9显卡中的执牛耳者，ATI Radeon 9550推出已经1年有余，但凭借着根源于Radeon 9600系列的强劲性能，以及独有的性价比，仍旧活跃在AGP平台的DX9显卡市场上。虽然显卡接口势必会转变为PCI-E，但我们决不能忽视Radeon 9550在AGP平台仍是主角的事实。也许，Radeon 9550将成为AGP高性价比显卡的绝唱。

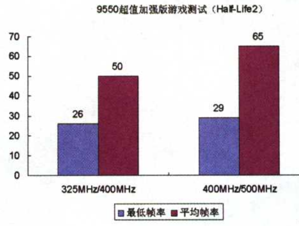
作为ATI最亲密的合作伙伴之一，长期以来迪兰恒进的ATI核心显卡以优秀的性能和出色的性价比在玩家中享有良好的口碑，因此迪兰恒进在ATI的“9550计划”中扮演了重要的角色，推出了一系列采用Radeon 9550显示核心的重量级产品，本次PLAY!LAB就收到了迪兰恒进最新的镭姬杀手9550超值加强版（以下简称9550超值加强版）。

这款9550超值加强版采用了蓝色PCB，与迪兰恒进惯用的红色PCB板不尽相同。它采用ATI Radeon 9600的公版布线设计，核心/显存频率为325/400MHz。由于Radeon 9550核心采用0.13微米制造工艺，加上核心额定工作频率不高，所以发热量极低，因此仅采用高质量散热片就可以满足散热需求，同时还提供了静音的环境。

9550超值加强版提供了D-Sub、TV-Out和DVI输出接口，同时由8颗编号为K4D261638F-TC50的三星5纳秒显存颗粒，组成128MB/128bit显存单元，满足Radeon 9550标准的400MHz显存工作频率规格。



硬件配置	
CPU	AMD Athlon XP 3200+（Barton核心）
内存	A-Data DDR400 512MB×2（双通道）
主板	华硕A7N8X-E Delux Nvidia nForce 2 Ultra 400
硬盘	Segate SATA 8MB缓存
操作系统	Windows XP 英文版 SP2
驱动程序	
主板	Forceware驱动6.53 WHQL版
显卡	ATI 催化剂驱动5.4版



9550超值加强版游戏测试（WoW）

	最低帧率	平均帧率
325MHz/400MHz	45	65
400MHz/500MHz	55	69

	3DMark05
325MHz/400MHz	1113
400MHz/500MHz	1578

测试

我们使用催化剂驱动5.4版驱动对9550超值加强版进行了测试。我们进行了3DMark05显卡基准测试和游戏测试（3DMark05基准显卡测试中，分辨率选择1024×768，所有特效默认；所有游戏测试中，分辨率选择1024×768，所有特效选项为最高，关闭全屏反锯齿、各项异性过滤和垂直同步）。同时，我们还对9550超值加强版进行了超频测试，最终9550超值加强版的核心/显存频率稳定在400MHz/500MHz，测试结果如下：

Game Profiles
Direct3D
Direct3D Profiles
OpenGL
OpenGL Profiles
Overclocking Settings...
Auto 2D\3D Overclocking
General Settings...
System Information
Hardware Monitoring
Monitoring Graphs
Hardware
Tweaks
Hot Keys
Plugins
Display
Refresh Lock
Rotation
Colors
Radeon 9550 [4153]
Tools & Options
About...
Exit

用ATI显卡专用工具TrayTools进行超频

游戏中的画质均采用默认设定

从测试结果来看9550超值加强版，在超频后的核心与显存频率分别提升了23%和25%，由此带来的性能提升也比较明显：在代表单机游戏3D性能的3DMark05中，超频带来了42%的性能提升；同样在《半条命Ⅱ》测试中，超频后测试中的最低帧率提升了12%，基本接近流畅运行（不低于30fps）的标准，平均帧率也提高了30%！

在代表网络游戏3D性能的《魔兽世界》中，9550超值加强版在超频后性能提升不是很高，这是因为《魔兽世界》对显卡性能的要求低于对系统内存容量的要求。不过，默认频率下的9550超值加强版已经满足了《魔兽世界》的需求。

作为AGP平台性价比最好的DX9中低端显卡，Radeon 9550拥有Radeon 9600全部的硬件、特效特性，并由于各显卡厂商的市场策略成为衍生版本最多的显卡之一。而本次PLAY!LAB测试的这块迪兰恒进镭姬杀手9550超值加强版，在Radeon 9550上市一年多后，提供了非常不错的实际性能，同时其仅529元的售价更是十分适合想要体验DX9游戏绚丽特效的学生玩家以及网吧，堪称掀起Radeon 9550家族最后的疯狂！■

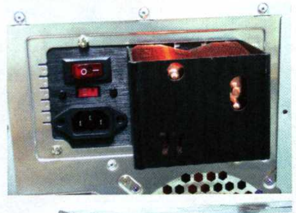
（文/PLAY!LAB·机器狗）

Tt的静音世界

Fanless 系列实测

6月本刊游戏科技介绍的 Thermaltake（问中简称 Tt）Fanless 静音系列产品相信读者还有印象，本期 PLAY!LAB 为大家带来了 Fanless 的实际测试，旨在给大家一个夏日静音散热方案的参考。

电源　Fanless Power





PLAY!LAB 对 Fanless Power 进行了测试，需要说明的是，在相同负载运行一段时间内，电源波动的幅度越小，就证明电源的稳定性更优。本期测试，我们分别选取了系统开机后不运行任何程序，仅空载待机，以及交替运行 Super Pi、3DMark 05 测试软件，并同时让硬盘从光驱中拷贝大容量文件的满负荷测试。我们采用电源测试软件 OCCT 来监控电源的输出电压。

从测试结果来看，在空载状态下，电源在 +12V、+5V 和 +3.3V 的电压输出接口下的平均输出电压分别为 11.49V、5.07V 和 3.25V。在输出电压波动方面，电源在 +12V 输出接口上非常稳定，在稍低的 +5V 和 +3.3V 接口中分别也只有最大 0.03V 和 0.01V 的波动，Fanless Power 的表现可谓非常优异。

当然，以上只是在空载状态，真正的考验则是下面的满负荷测试。在满负荷状态下的 +12V、+5V 和 +3.3V 输出接口下，电源平均输出电压分别为 11.52V、5.08V 和 3.26V。不过可以看到在电压波动方面，由于 PLAY!LAB 的 Intel 高端平台的 P4 EE 3.6GHz 处理器以及 Nvidia GeForce 6800Ultra 显卡的高功耗，在 +12V 输出接口下出现了 0.18V 的较大波动，不过在 +5V 和 +3.3V 输出接口分别只有 0.11V 和 0.16V 的波动。

Sensor	Current	Low	High	Average
Sensor 1	34°C	34°C	34°C	34°C
Sensor 2	59°C	58°C	59°C	58°C
Sensor 3	0°C	0°C	0°C	0°C
Core 0	1.28 V	1.28 V	1.28 V	1.28 V
Core 1	1.55 V	1.54 V	1.55 V	1.54 V
+3.3	3.26 V	3.25 V	3.26 V	3.25 V
+5.00	5.08 V	5.05 V	5.08 V	5.07 V
+12.00	11.49 V	11.49 V	11.49 V	11.49 V
-12.00	0.72 V	0.72 V	0.72 V	0.72 V
-5.00	1.84 V	1.84 V	1.84 V	1.84 V
Fan 1	0 RPM	0 RPM	0 RPM	0 RPM
Fan 2	0 RPM	0 RPM	0 RPM	0 RPM
Fan 3	0 RPM	0 RPM	0 RPM	0 RPM

Sensor	Current	Low	High	Average
Sensor 1	39°C	34°C	39°C	38°C
Sensor 2	59°C	54°C	62°C	58°C
Sensor 3	0°C	0°C	0°C	0°C
Core 0	1.28 V	1.23 V	1.31 V	1.28 V
Core 1	1.55 V	1.44 V	1.65 V	1.54 V
+3.3	3.26 V	3.17 V	3.33 V	3.26 V
+5.00	5.05 V	5.00 V	5.11 V	5.08 V
+12.00	11.49 V	11.37 V	11.55 V	11.52 V
-12.00	0.72 V	0.56 V	0.89 V	0.75 V
-5.00	1.89 V	1.74 V	1.94 V	1.88 V
Fan 1	0 RPM	0 RPM	0 RPM	0 RPM
Fan 2	0 RPM	0 RPM	0 RPM	0 RPM
Fan 3	0 RPM	0 RPM	0 RPM	0 RPM

测试最后，PLAY!LAB 还考察了 Fanless Power 的散热性。在运行了两个多小时测试后，在室温 26°C 的环境下，电源的温度只是稍微有些热，由于其并未配备风扇，这样的散热效果已经很让人满意，由此带来的静音效果业是十分出色。

CPU　Fanless 103/Sonic Tower

测试完了电源，让我们再来看看 CPU 部分。Fanless 的 CPU 散热器有两种——Fanless 103 和 Sonic Tower。与 Fanless Power 一样，我们分别测试了系统在空载和满负荷状态下的待机温度，同时对开机温度也做了记录。

先来看看 Fanless 103 的测试表现。为 PLAY!LAB 的 Intel 高端平台的 P4 EE 3.6GHz 处理器安装上 Fanless 103 后的开机温度为 39.2°C，空载待机 30 分钟后温度上升到 49.9°C。在接下来进行的满负荷测试中，Fanless 103 的表现也相当不错，68.9°C 的表现可以说非常不错。



Sonic Tower 在相同测试中的表现也是不遑多让，其开机温度为 40.5°C，空载待机 30 分钟后温度上升到 47.3°C，在满负荷测试中的温度仅有 68.7°C。



环境温度

本次测试均在室内环境温度为 26°C 时进行，全部采用 Tt 的 Shark 机箱进行封闭式机箱测试，完全模拟用户使用环境来考察产品的散热性能。在测试中，机箱内部温度基本稳定在 30°C~34°C 之间。

总体来说，Fanless Power 作为一款无风扇静音电源，在本次测试中的表现可谓非常优异，且做工也是非常考究，虽然市场售价 1380 元略微偏高，不过出色的静音散热表现实在让人心动。而 CPU 散热方面，Fanless 103/Sonic Tower 的表现同样优秀，既免去了风扇的噪音，又带来了出色的散热效果，Fanless 品牌表现着实让人兴奋。当然，我们必须注意，在使用 Fanless 系列这种没有主动散热风扇的解决方案的同时，必须考虑机箱内热空气的顺利排出，否则将造成机箱内环境温度过高的不良情况。■（文/PLAY!LAB·朱古力狗）

64位平价主板

微星 K8T Neo-V V2.0

上期 PLAY!LAB 为大家评测了基于英特尔平台的微星 915PL Neo-V 主板，本次我们同样收到了一款微星送测的主板，平台则换成了 AMD。废话少说，赶紧来看看这款微星 K8T Neo-V V2.0 的性能表现吧。

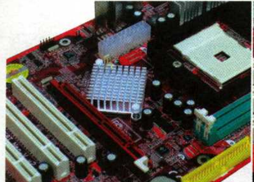




顾名思义，微星的这块 K8T Neo-V V2.0 北桥采用了 VIA 的 K8T800 芯片，支持采用 Socket 754 接口的 AMD Athlon 64 和 Sempron 处理器。K8T800 芯片最高支持 800MHz 的 FSB，支持 AGP 4X/8X 接口显卡。

本次 PLAY!LAB 收到的这款微星 K8T Neo-V V2.0（以下简称 K8T Neo-V V2.0）和上期测试的 915PL Neo-V 一样，采用了红色的 PCB 板，并采用窄板设计，有效的降低了成本。K8T Neo-V V2.0 提供了 1 个 AGP 4X/8X 显卡插槽，同时为了节省成本，K8T Neo-V V2.0 并没有配备标准 K8T800 芯片组主板的 5 个 PCI 接口，而只配备了 4 个。内存插槽方面，K8T Neo-V V2.0 提供了两根 184 针脚的 DDR 插槽，最高可以支持 2GB 容量的 DDR 266/333/400 内存。此外，微星为主板的两相电源搭配了 6 个 MOS 管，令主板的稳定性得到保证。

通过 K8T800 芯片专有的 Hyper 8 技术，K8T Neo-V V2.0 北桥芯片与处理器之间的数据传输通道速率达到 16-bit/1.6GHz，能够充分发挥出 CPU 的效能。另外，由于 K8T800 的发热量并不大，微星并未给 K8T Neo-V V2.0 配备北桥风扇，而是采用了了铝合金材质的被动散热片，这样不仅节约了成本，也使得机箱内的噪音得到了控制。



微星 K8T Neo-V V2.0 北桥芯片并未采用主动散热器



VT8237R 南桥芯片可以提供 SATA Raid 磁盘阵列



微星 K8T Neo-V V2.0 精简实用的外设接口

介绍完了北桥，下面该轮到南桥了。K8T Neo-V V2.0 的南桥芯片采用了 VIA VT8237R 芯片，支持 USB 2.0、ATA 133 和 SATA 150MB/S 等数据传输。为此，微星为 K8T Neo-V V2.0 配备了两根 ATA133 IDE 硬盘接口、8 个 USB2.0 接口以及两个 SATA 接口，同时 VIA VT8237R 芯片还能够提供 RAID 0/1/0+1 磁盘阵列功能。此外，Neo-V V2.0 板载 Realtek ALC655 Codec 音效芯片，支持 6 声道输出，并集成 Realtek 8201CL 网络芯片，支持 10/100Mbps 的网络接入。



CPU 供电部分采用两相电路，并为 PSU 部分配备散热片

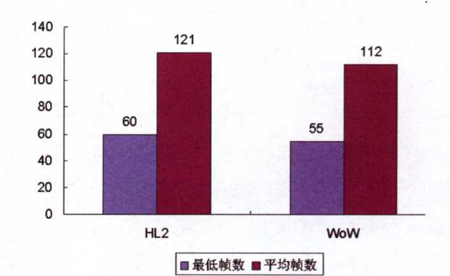
测试

我们分别测试了整个系统的综合性能和图形子系统性能，测试配置如下表：

测试配置表	
CPU	AMD Athlon 64 3200+
内存	A-Data 512M DDR600 X 2（CL 值 2-2-2-5，双通道开启）
硬盘	Seagate 120G SATA
主板	微星 K8T Neo-V V2.0（VIA K8T800）
显卡	ASUS GeForce 6800 Ultra AGP
驱动 & OS	Windows XP 英文版+SP2+DirectX 9.0c ForceWare 71.90 WHQL

在综合性能部分，我们使用了 PCMark04 v120 和 Super PI（103 万位）进行了测试；而在图形子系统性能方面，我们则采用了 3DMark05、Half-Life 2（PLAY!LAB 测试样本场景 1）和《魔兽世界》（从十字路口飞往奥格瑞玛）进行了测试，所有图形测试中分辨率为 1024×768，画质均采用默认。最终 3DMark05 得分为 5642，其他测试结果如下：

综合性能测试	
PC Mark 04 V120	5060
Super PI	38 秒



从测试结果来看，K8T Neo-V V2.0 在系统整体性能和图形性能上的表现都堪称中规中矩，能够发挥系统其他各部件的性能。

作为 Athlon 64 平台的入门级配置，微星的 K8T Neo-V V2.0 是个不错的选择——拥有不错的性能以及高质的做工，同时还拥有“LiveBIOS”在线刷新 BIOS 及良好的售后服务等微星提供的一些列实用服务。

此外，目前微星针对这款主板刚发出了促销的消息，在 7 月 25 日~8 月 31 日期间，消费者将能以 499 元的低价购买到这款微星 K8T Neo-V V2.0 主板！如果你是一位想要体验 AMD Athlon 64 带来的疾速快感的玩家，同时又对主板的价格比较敏感，这款微星 K8T Neo-V V2.0 理当成为你的首选。也正因此，这款微星 K8T Neo-V V2.0 主板凭借良好的性能和极高的性价比，荣获本月“PLAY!LAB 编辑推荐”奖项。■

（文/PLAY!LAB·雪纳瑞）

特色超频技术逐个捉

华硕 ASUS 的显卡与主板

对于目前市场上很多超频能力极强的显卡，比如Radeon9550、GeForce6600来说，想要压抑住DIY爱好者超频的火热情绪，实在是不太可能。处理器的超频更是爱好者津津乐道的方面，硬跳线超频、软件超频、提高电压、增强散热，十八般武艺几乎用尽。那么有没有一种既简单又安全的超频方式呢？

前言

随着显卡技术的不断发展，显卡这个硬件设备也如同当年的处理器一样，功耗越来越大、发热量越来越大，散热风扇从无到有、从小型散热器到大型散热器，越来越夸张。甚至很多高端显卡的散热器需要占用两个插槽的位置。GPU（图形处理器）的使用安全问题也提到了另一个高度，虽然GPU直接烧毁的情况并不多见，但是因为散热风扇故障或者超频而导致死机甚至显卡寿命缩短的先例也不少。

对于目前市场上很多超频能力极强的显卡，比如Radeon9550、GeForce6600来说，想要压抑住DIY爱好者超频的火热情绪，实在是不太可能。处理器的超频更是爱好者津津乐道的方面，硬跳线超频、软件超频、提高电压、增强散热，十八般武艺几乎用尽。那么有没有一种既简单又安全的超频方式呢？下面我们就来看看华硕为超频爱好者打造的Smart Doctor（聪明医生）显卡超频软件和AI N.O.S处理器智能超频技术。

显卡篇

华硕显卡产品中除了"Face 2 Face"技术之外，更提供有"Smart Doctor"智能显卡安全超频技术。其安全性防范主要基于两个目的：一是监视图形芯片的状态，如果出现过热及时发出警报，这样可以防止如风扇停转造成的热量大量积聚的情况，让用户及时了解显卡的状态；二是当芯片过热的时候，可以自动采取措施，让芯片的温度降低，即使出现风扇停转或者超频过高，也可防止出现可能损伤图形核心芯片的情况，自动防患于未然。

1、安装华硕Smart Doctor

Smart Doctor聪明医生工具一般就放置在华硕的驱动光盘中，用户可以在安装显卡驱动后选择安装。当然也可以去华硕官方网站www.asus.com.cn下载使用。（图1）

需要说明的是，Smart Doctor工具需要华硕加强版驱动程序（Asus Enhanced Driver），这个程序在使用光盘安装显卡驱动的时候会一同安装，如果用户没有此安装程序，同样可以去官方网站下载，否则Smart Doctor软件不能运行。

2、华硕Smart Doctor初体验

安装完毕，重新启动操作系统后，Smart Doctor的图标就会出现在系统栏上，这款软件会随操作系统启动自动加载，并检测显卡的各种状态。

打开Smart Doctor，我们就会看到下图所示的操作界面，风格十分清新，各种信息一览无余，在实际使用中我们也感受到了操作的便捷。主界面包括两大部分，浅蓝色调的上半部分是各种信息的汇总，下半部分是显卡核心、显存频率的调节和高级选项的开关。（图2）

3、Smart Doctor详细功能讲解

图3是Smart Doctor提供的信息汇总，主要包括三大类：电压信息、核心/显存温度信息和风扇转速信息。

电压信息包括处理器电压Vcc、处理器核心运行电压Vcore、PCI Express插槽电压PCIE和内存电压FB Vddq。除了显卡插槽的电压指示以外，软件还提供了其它几种硬件系统关键配件的电压供用户参考。另外如果你的显卡是AGP接口的，指示信息就会是AGP插槽的电压。

核心/显存温度信息包括核心GPU和显存RAM的温度，分别以摄氏温度和华氏温度表示。

风扇转速信息Fan没什么好说的，指示散热风扇当前转速。

这些信息会随显卡的状态变化随时更新，当然这些信息只能提供参考，用户不能进行调节。

图4是核心和显存的调节面板，用户在这里可以很方便的对显卡进行超频。移动滑杆到合适的频率，点击"测试/设置"，软件会自动测试显卡能否在此频率下正常运行，如果可行就会设定到此频率。如果想恢复显卡的BIOS初始频率，可以点击左边的"还原预设值"按钮。而最右边的按钮是"高级选项"功能，下面我们就来看看这款软件提供哪些高级功能。

4、Smart Doctor高级功能讲解

高级选项中有四栏，我们分别来看一下每栏各自的功能。

（1）第一栏是一些关于Smart Doctor的常规设置。最上面是调节软件监视器的信息更新速度，上面我们已经提到了，这款软件会随着显卡状态的不断变化而随时更新信息，这栏选择可以调节信息的更新速度。我们建议如果你正在超频显卡，可以将信息的更新速度调节为最快的5秒，而如果平时应用，可以降低为较慢的1分钟，这样可以节约一些系统资源。

下面4个复选框分别是："核心温度过高时是否强制降温"，建议选择；"运行3D游戏时关闭报警"，建议不选择，因为在3D游戏运行的时候容易造成GPU温度升高；后两个是"运行3D游戏时最小化Smart Doctor"，"重启后最小化Smart Doctor"，用户可根据实际使用情况选择。（图5）

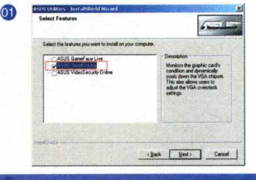
（2）第二栏是各种报警条件的设置，软件默认都没有开启，用户可以根据自己系统的情况选择需要报警的项目，避免和其他软件或主板报警冲突。在这里建议将显卡的相关选项都钩上。

电压部分包括上面介绍的Vcc、Vcore、PCIE和FB Vddq，调节幅度0~50%，超过设定幅度软件报警。温度部分包括核心和显存，调节范围分别为0~100摄氏度和0~75摄氏度，超过设定温度软件报警。风扇转速部分调节范围0~10000转/分，低于设定转速软件报警。（图6）

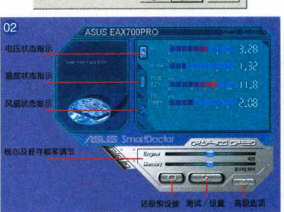
（3）第三栏是风扇的智能控制，包括三个单选框，分别是风扇转速自动控制、温度智能风扇调速控制、风扇转速手动控制。

"自动控制"状态下风扇转速交由显卡的BIOS或者驱动程序控制。

01



02

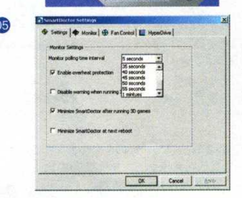


03

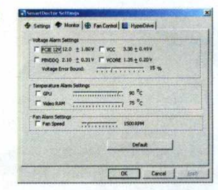


04

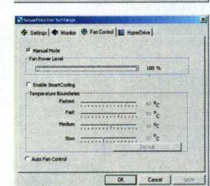
05



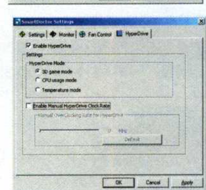
06



07



08



09

软件测试——3DMark03 Pro Build360	
超频模式	测试成绩
Auto模式	7352
3D游戏模式	7391
CPU使用率模式	7389
强制超频核心25MHz	7501

10



"智能控制"状态下，用户可以自行设置风扇的转速在四种不同的温度下自行调节，包括最快、快速、中速和慢速，分别对应不同的温度，用户设置完毕后，Smart Doctor 软件就会控制显卡风扇在不同的温度下提供不同的转速。这样，在 2D 应用下，用户可以获得最安静的使用效果，在 3D 应用下，又可以让显卡发挥最大功效、得到最好的保护。这里有"Default"按钮，可以帮助用户找寻相应核心的最合适调节。

"手动控制"由用户在 0~100% 转速下自行调节，这里建议用户慎重使用，避免可能出现遗忘情况造成显卡的损伤。（图 7）

（4）第四栏是智能超频控制，包括"模式选择"和"手动控制"两种方式，这里的超频只针对 GPU 核心频率。

"模式选择"提供三种软件备选的方式，分别是："3D 游戏模式"，当进入 3D 游戏运行时，系统会自动找寻核心的最高温度，获取最大的性能，一旦退出游戏，核心频率会自动恢复到默认状态。"CPU 使用率模式"，这个模式针对 CPU 的使用率调节核心频率，CPU 占用率越高，核心频率越高，反之则越低。这种模式的涵盖面更广，其它 3D 程序运行同样可以使用 GPU 的超频状态，不过一些 CPU 占用率高的 2D 运行也可能引起 GPU 毫无意义的超频。"温度模式"是一种比较安全的方式，它会随温度的升高而降低核心频率，反之就会提高核心频率。三种模式应用面不同，用户可以根据实际需要选择不同的模式。

智能超频也有手动模式，它会强制 GPU 一直超频在某个频率下。控制幅度 0~70MHz。（图 8）

5、超频实战

实战平台：

处 理 器：Pentium 4 XE 3.4GHz/HT 开启
主　　板：华硕 P4GD1
内　　存：金士顿 DDR 400 256MBx2 双通道
硬　　盘：Seagate Barracuda ATA 7200.7 80GB
主板驱动：Intel Installation Utility 驱动 6.3.0.1008
操作系统：Windows XP+Sp1 英文正式版

实战成绩：

我们采用四种模式分别对显卡进行超频，然后进入 3Dmark03 进行测试。可以看到强制超频成绩最好，两种自动超频模式的成绩有所提高，而且自动超频模式在 2D 状态下显卡的温度会比较低。（图 9）

最后我们尝试了一种极端情况，就是将显卡风扇的电源摘下，模拟风扇出现故障的状况。在摘下风扇 2、3 秒钟后，软件进行了报警，界面出现闪动的警告文字，声卡也发出了警告音。同时我们可以看到，显卡的核心频率已经被强制降低，保护功能发挥其应有的作用。（图 10）

主板篇

华硕主板的"AI Overclocking"属于华硕 AI 系列技术中的"软"超频技术，通过在 BIOS 中进行相应的设定，超频幅度最高可达 30%。

华硕 AI Overclocking 提供了非常丰富的超频模式选择，用户可以采用自动超频，将超频任务完全交给系统去做；或者完全手动超频，满足 DIY 用户的超频欲望，根据不同硬件的不同能力分别超频；当然也可以根据系统提供的各种相应模式进行选择，平常的上网、文字编辑等工作时 CPU 负荷量不大，系统不超频或只做小幅超频；而当用户进行 3D 游戏或者视频编辑等高负荷运算工作时，系统将在可控范围内超频到极限，使系统资源得到充分利用。

下面我们就来看一下 AI Overclocking 的不同设置和不同效果。在 BIOS 中进入"Advanced setting"的 "JumperFree Configuration"中，最上面的"AI OverClocking"就是智能超频技术了。共有五大模式，我们分别来看一下。

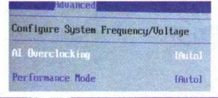
1. Auto（自动模式）和 Standard（标准模式）

自动模式和标准模式下都有三种 "性能模式"选择，分别是自动、标准和加速。（图 1、图 2）

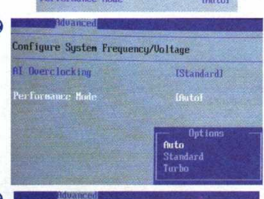
2. Profile 模式

在这种模式下，超频选项提供了超频 5%、10%、

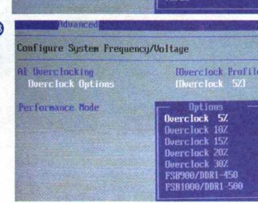
01



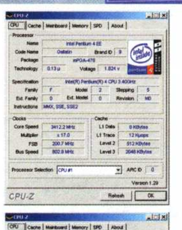
02



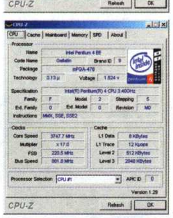
03



04



05



15%、20%、30%、FSB900、FSB1000 等七种模式。（图 3）

我们采用 CPU-Z 软件对处理器的频率进行监测。在常规状态下，处理器频率 3.4GHz，没有超频。（图 4）

BIOS 中将超频幅度调节到 10%，在桌面状态下，处理器的频率就超频到了 3747.7MHz，外频 FSB 超频到了 220.5MHz。（图 5）

3. AI N.O.S（智能模式）

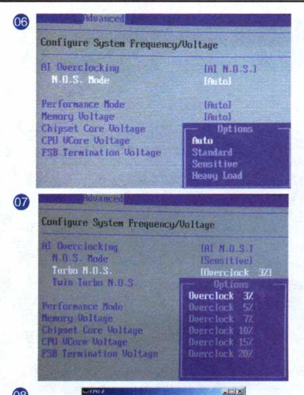
这是华硕 AI 超频的精髓所在，AI NOS 的超频所依据的标准是处理器的"资源占用率"，通过对"资源占用率"的判定来决定超频的幅度，从而达到最佳的超频效果。AI NOS 包括三种负载程度模式，即 Standard（标准）、Sensitive（灵敏）和 Heavy Load（重负载），用户可设置达到哪一种程度的负载才让主板开始自动超频。（图 6）

另外，用户还要设置超频的上限幅度，上限的设置分为两级：第一级的超频上限"Turbo Nos"和第二级超频上限"Twin Turbo"，主板会根据负载程度而决定超频到首级或最高级别的 CPU 工作频率。（图 7）

用户需要首先调节 "NOS Mode" 模式中的项目，决定负载达到哪种程度才开始超频动作，在这里选择的负载程度越高，超频所需的条件也越高。

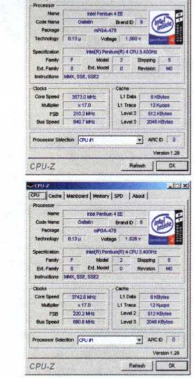
06

07



08

09



10

11

软件测试——SiSoftware Sandra 2005				
超频模式	处理器频率	测试成绩		
		ALU	FPU	SSE2
Auto 模式	3412.2MHz	10496	4296	7660
N.O.S 模式	3747.7MHz	10982	4543	7974
Profile 模式	3742.6MHz	11520	4731	8472

接着调整下面一栏的"Turbo NOS"，即第一级超频上限，它以 CPU 外频的超频百分比为单位，幅度从 3% 至 20%。然后调整第二级超频上限，即"Twin Turbo NOS"，同样以 CPU 外频的超频百分比为单位，幅度从 7% 至 20%。这个模式可选择关闭，如果关闭，则"Turbo Mode"就成为最高超频上限。当然，"Twin Turbo Mode"所设置的 CPU 超频百分比一定要高于"Turbo Mode"，这样才能有再次逐级提高速度的效果。

在这个模式下可以调节各种配件的电压值，包括内存、芯片组、CPU 等等的电压，以协助超频的成功。

我们将"Turbo NOS"调整为 5%，"Twin Turbo

NOS" 调整为 10%，然后进入系统。在桌面状态下，处理器的频率没有任何变化。随后我们随机进入了一些程序，比如 3D mark 等，发现处理器频率已经有变化，达到了 3573MHz，是超频 5% 的效果（图 8）；然后我们运行 SiSoftware Sandra 2005 进行处理器测试，处理器的频率这时候达到了 3742.6MHz，是超频 10% 的效果。（图 9）

4. Manual（手动模式）

在这个模式，用户完全通过手动配置各种硬件的超频幅度，超频会自始至终打开，无论系统的负载如何。对于一般电脑玩家来说，这里的设定内容恐怕就过于复杂了，但对于 DIY 高手来说，包括对内存时序、CPU/ 总线的时脉和电压等细致的手动设定项目，正是挖掘系统超频极限的利器，华硕主板以精良的设计和做工，当然会令这些玩家大呼过瘾了。（图 10）

无论是对超频新手所使用的简捷有效的智能超频，还是针对 DIY 高手细致的手动超频设置，对于可能出现的超频失败情况，华硕都做了精心的应对准备。超频失败恢复技术（CPU Parameter Recall，CPU 参数恢复），简称 C.P.R，可以帮助超频失败的主板自动恢复原始状态。该技术属于"被动技术"，就是说只要主板支持就能产生作用。当超频设置的 CPU 参数太高而导致系统无法启动，只要按下机箱上的 RESET 键重起，开机之后系统会自动将超频相关参数恢复到稳定的前一次设定值，并提示进入 BIOS 中重新设置，整个过程无需任何操作，非常省事。

5. 实战测试

实战平台：

处 理 器：Pentium 4XE 3.4GHz/HT 开启

主　　板：华硕 P4GD1

内　　存：金士顿 DDR 400 256MBx2 双通道

硬　　盘：Seagate Barracuda ATA 7200.7 80GB

主板驱动：Intel Installation Utility 驱动 6.3.0.1008

操作系统：Windows XP+Sp1 英文正式版

我们采用三种模式分别对处理器进行超频，然后进入系统进行测试。（图 11）

从成绩来看，仍然是强制超频得分最高，不过由于测试流程非常短，所以我们认为在系统侦测到处理器的占用率增高而提高处理器频率的过程，必然会损失一些性能。CPU-Z 侦测到的处理器频率已经和强制超频没有什么区别，所以在长时间使用的时候性能应该和强制超频后的性能差距很小。

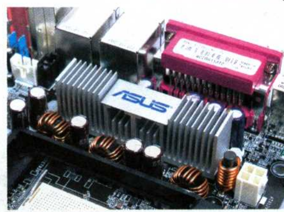
结语

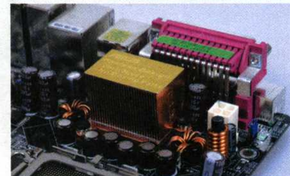
面对市场上玲琅满目的板卡品牌，作为消费者的我们，必然会提出"究竟应该选择谁"的疑问，知名品牌的产品固然好，不过究竟那多出来的 1、200 百元差价到底体现在了哪里呢？或许是有更多的附件配备，或者是有更多的软件赠送，或者质保时间更长，但是我们同样不能忽略一点，那就是辅助软件和功能的提供。

对于玩家来说，华硕充分理解了他们在 DIY 时所追求的对电脑系统的性能追求、性价比考量，同时秉承"华硕品质、坚若磐石"的理念，结合软硬件技术，为玩家的 DIY 精神提供坚强的技术和产品后盾，如果你正是这样一些追求性能和个性，又苦于无法充分保障自己的爱机中 3D 性能的稳定性，那就赶快尝试一下华硕"Smart Doctor"智能显卡安全超频技术和 AI N.O.S 智能超频技术吧，凭借这些软硬件结合的精心设计，可以实现众多的强大功能，帮助用户了解硬件状态，轻松设置、超频硬件。其带来的方便、易用性，完全可以体现出产品的高附加值，这也许是 1、200 百元差价所不能取代的。■（图、文 / **PLAY!LAB & Hardspell.com**）

超频小贴士

真正实用的"超频"，应该是指特定频率下，PC 系统可以如未超频时一样长期、稳定的运作。当我们通过手动或智能化的频率调节获得了一个稳定频率后，接下来的问题最根本的就是——"散热"！只有良好的散热，才能保证电气元件不会因为频率提升造成的热量提升，危及系统元件的电气稳定性，甚至是其寿命。以下是我们结合华硕为超频所做的特殊设计，来为各位介绍一些唾手可得的"强化超频稳定性"的小提示。







入门级：操作难度〖无〗

我们划分此类小提示的标准为"入门级"，并不意味着它们的效果低下，只是因为它们完全不需要我们动手，只是在选择产品或探寻自己的主板设计时就能手到擒来。

供电模块是主板上温度最高的区域之一，甚至比处理器本身还热，特别是在 CPU 超频后，功耗急剧增大，供电模块的 MOSFET 场效应管和电容都会产生巨大的热量。最初的主板设计，都是将 MOSFET 场效应管与主板金属线路焊接，通过主板本身的线路进行散热，华硕则在 CPU 周围的供电模块上提供的"零噪音"散热方案——不论是 A8N-SLI 主板上的铝制散热片，还是 P5AD2-E Premium 主板上的纯铜散热片，都是为了将其强化为立体散热片散热。这种设计的好处，是利用 CPU 散热风扇的风道，将 MOSFET 场效应管的热量更快的发散。

在华硕 P5AD2-E Premium 这类顶级豪华主板的背面，我们还能看到为改善主板供电模块散热而特别设计的 Stack Cool 整体散热方案。它通过一块特别设计的散热板焊接在主板 CPU 和供电模块的背面，将主板这一重发热区的热量迅速的扩散在主板背面的区域，而不是积蓄在元件及布线线路上，其效果甚至可以直接降低该主板区域温度达 10 摄氏度！

优点：无需动手直接享用。

缺点：并非所有主板都提供此设计。

普通级：操作难度〖高〗

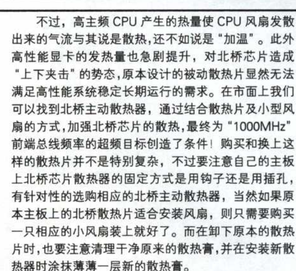
当我们通过提升系统总线的频率，来获得 CPU 主频及系统前端总线频率的提升时，用于处理 CPU、内存等数据的北桥芯片，则成为高频率、高热量的新焦点。通常为了降低工作噪音，同时结合其他主板散热设计，并利用时下 CPU 风扇多采用环形发散式风道设计，北桥芯片仅仅使用被动散热片，就足以保持安全的工作温度了。



不过，高主频 CPU 产生的热量使 CPU 风扇发散出来的气流与其说是散热，还不如说是"加温"。此外高性能显卡的发热量也急剧提升，对北桥芯片造成"上下夹击"的势态，原本设计的被动散热片显然无法满足高性能系统稳定长期运行的需求。在市面上我们可以找到北桥主动散热器，通过结合散热片及小型风扇的方式，加强北桥芯片的散热，最终为"1000MHz"前端总线频率的超频目标创造了条件！购买和换上这样的散热片并不是特别复杂，不过要注意自己的主板上北桥芯片散热器的固定方式是用钩子还是用插孔，有针对性的选购相应的北桥主动散热器，当然如果原本主板上的北桥散热片适合安装风扇，则只需要购买一只相应的小风扇装上就好了。而在卸下原本的散热片时，也要注意清理干净原来的散热膏，并在安装新散热器时涂抹薄薄一层新的散热膏。

优点：15~25 元的小投资，效果立杆见影，适应性好。

缺点：拆卸、清理、安装较麻烦。





发烧级：操作难度〖中〗

要想获得极至的 CPU 超频能力，液冷散热器正越来越受到 DIY 发烧友的青睐。然而一个不容忽视的事实是——当 CPU 区域从原本的风冷散热变成了无风的液冷吸热头时，主板高发热区比以往更加容易受到高热量的威胁！因为这个区域没有了主动气流的源泉。

虽然通过机箱背板风扇及电源底部风扇的设计可以在一定程度上改善这个区域的气流状况，但这种被动牵引式的气流流动，在超频和高负载的使用情况下完全不能满足长期使用的需求。我们在市面上发现一种特殊设计的散热器——思民（Zalman）FB123，通过一个固定在机箱扩展槽上的 L 型架，在主板上方构造了自由的风扇悬挂点，不仅可以为液冷系统的主板 CPU、供电模块及北桥区域提供了整合的主板主动散热，还可以在扩展槽上面再安装一枚风扇加强高性能 3D 显卡的工作环境散热。

这个散热方案对长期、高负载或超频的使用环境来说，系统稳定性改善效果极为明显，尤其是主板满载工作温度会明显下降 10 摄氏度以上，3D 显卡的工作温度也明显下降，而这一切，只不过是不到 70 元的一个小散热器所带来的。这个散热器的安装不需要拆卸原本主板上的任何元件，只需将 L 型支架直接压在机箱扩展槽上，与原有的扩展卡一起固定即可，而且它的滑道可以上下调节支架位置及风扇的位置，配合机箱侧板开有通风口的设计，效果将会更好。

优点：同时降低主板、显卡及内存工作温度的效果极为明显，投资低、安装不难。

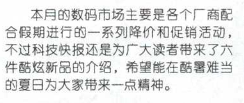
缺点：工作噪音有一定提升，与 CPU 散热器在箱内空间可能会有一定冲突。



科技快报

Tech Express 2005.08

本月的数码市场主要是各个厂商配合假期进行的一系列降价和促销活动，不过科技快报还是为广大读者带来了六件酷炫新品的介绍，希望能在酷暑难当的夏日为大家带来一点精神。



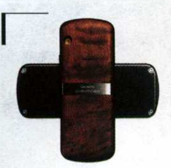


专为 FPS 设计的键盘

术业有专攻指数：★★★★☆

FPS 玩家是不是还在为选用何种键盘才能完全发挥自己的水平而绞尽脑汁，现在好了，WolfClaw 公司日前发售了一款专为 FPS 玩家量身定做的特殊键盘——WolfClaw Gaming Keyboard。单从造型上就可以看出这款键盘的与众不同了。位于键盘左边的圆形部分便是厂商专为 FPS 设计的小键盘，将 FPS 专用的导航、跳跃、换枪等快捷按键完美的集合在了一起，并充分考虑了人体工学设计，绝对是 FPS 玩家的终极利器！该键盘售价为 1 万 2800 日圆。

点评：FPS 神射手的利器！





西门子推出木制 SK65

稀有指数：★★★★☆

SK65 在外形设计上曾经许多工业设计大奖，不过西门子对此似乎并不满足，又在近期公布了使用木制材料的 SK65 Burlwood 限量版手机。千万别小看了这次的材料喔！西门子为了突出“Burlwood”的尊贵，特意选用了生长于非洲的野生柏树材料，这种材料最大的特点是与大理石一样，每颗树都拥有各自的花纹，所以每一台“Burlwood”的外观都将是独一无二的！同时，西门子为了突出限量的特性，还特意在手机的背面嵌入了“Limited Edition”字样的特制铭牌。该手机于将 7 月底正式发售，目前并未公布其具体价格。

点评：限量何其多！

比你想象的还要薄的 LCD

眼球指数：★★★★☆

液晶显示器够薄了么？但是跟 Sony 最新研发的显示屏技术相比，简直就是小巫见大巫。最近 Sony 和 Riken 的研发小组展示了一款厚度仅 0.35mm 的超薄显示器的概念机型。这款超薄显示器显示面积为 6.3 平方厘米，除了薄之外，它最大的特点就是和普通的纸制品一样，能够被自由的卷曲起来。受人关注的分辨率方面，它也达到了处于业界领先的 79dpi。Sony 计划在 2010 年才将此显示屏技术进行广泛运用，对象定为手机和电视机产品。

点评：供电问题怎么解决 =.=







一块屏幕分两半，三星发明新显示技术

创意无限指数：★★★★☆

三星最近开发了一种新的技术，可以把手机屏幕分割为不同的两部分。用户在使用手机的时候，屏幕的 OLED 材质部分将只显示日期、时间、电池电量等数据，而 TFT 主屏则显示主要的功能。这样的设计不仅方便了用户查看各种属性，而且在不使用手机功能的时候，主屏幕将会自动关闭，有效的节省了电池消耗。其实严格来说，这不是什么高端的技术，不过这个创意对于手机用户来说还是非常实用的，三星将在第 3 季度开始向市场投入使用此技术。

点评：这创意好像是任天堂发明的来着……

势和 iPod 竞争到底，创新发布新款 ZEN Sleek

永不言败指数：★★★★★

在硬盘 MP3 随身听市场一直和苹果打得火热的创新，如今又发布了 ZEN 系列新款的硬盘式 MP3 播放器 ZEN Sleek。根据官方公布的数据，这次的 ZEN Sleek 不仅支持 WMA、MP3、WAV 等音频格式，还内置 FM 调频收音机，支持多达 32 个的预设电台。同时 ZEN Sleek 内置了麦克风，用户可以把它当成录音笔来使用。ZEN Sleek 支持高速的 USB 2.0 接口，同时延续了 ZEN 系列的键盘结合触摸的操控方式。ZEN Sleek 支持最长 16 小时的不间断播放，体积仅为 101mm×59mm×17mm，重 157g。如此小巧的设计，相信 ZEN Sleek 会博得不少女孩的芳心！

点评：天道酬勤……





这是赛车玩具还是 MP3?!

模棱两可指数：★★★★☆

韩国 iAUDIO 不久前公布了一款另类的 MP3 播放器 F1，与命名一样，其最大的特点就是造型怪异，像极了玩具赛车。F1 提供 256MB/512MB/1GB 三种容量版本，支持 WMA、MP3、WAV、OGG、ASF 格式的文件，屏幕采用双色 OLED，内置 FM 调频收音机，并支持录音。F1 采用锂电池进行供电，最多支持 22 小时不间断播放，其体积为 75.5mm×35.2mm×18.3mm，重 40g。另外，它的耳塞设计也是相当另类，输出功率更是达到 36mW。

点评：要是真能跑就好了。

好了，本期快报就此结束。炎炎夏日，不要因为温度高就忘了给快报提意见喔！（文/仙水。力）

模拟天下

□□■ 模拟器快报 05.08

在炎热的夏季中，能激起笔者兴趣的模拟器不算太多，尽管时下流行的 NDS 掌机的模拟器越来越多，但毕竟不够成熟且无法真正模拟触摸屏幕，相比之下如果想体验 NDS 游戏的乐趣，还是购入掌机更好。那么，就让我们来看看本月的模拟器新闻吧。

作为 GBA 的接任者，任天堂的新一代掌机 NDS，一经推出就迷倒了无数任氏铁杆玩家，下面的三款模拟器均是针对该掌机：

DSemu 0.44

作为最早发布的 NDS 模拟器，DSemu 一直不停的更新，虽然到目前为止还无法让玩家正常体验任何 NDS 正式游戏，但依然令人期待。该模拟器有 Windows 版和 Linux 版之分，请玩家下载时注意区分。0.44 版本主要变动如下：

修正了 0.42 版本中无法双屏工作的现象；



修正在图形界面里运行 DEMO 时进入死循环；

模拟的触摸屏能工作，但由于无法运行正式的商业游戏，此功能暂时无法测试；

移除一些无用的日志文件。

DSemu 下载地址：www.double.co.nz/nintendo_ds/dsemu.html。

iDeaS 1.0.0.5



新兴的 NDS 模拟器，紧跟 DSemu 的步伐，更新的速度也比较快。不过，跟前辈 DSemu 一样，目前它还无法运行商业游戏。1.05 版本变动如下：

实现图形模式；

实现模拟器记忆卡功能；

添加扩展调色板图层和子画面，实现双屏显示；

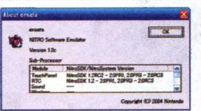
修正一些读取材质时的错误；

修正显卡显存一些数据溢出错误；

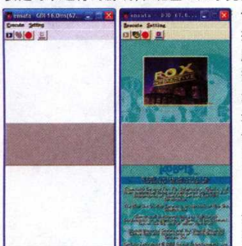
修正一个新的系统控制协处理器的错误。

iDeaS 下载地址：ideasemu.altervista.org/index.php。

Ensata 1.3c



到目前为止，所有的 NDS 模拟器中，Ensata 1.3c 可以当之无愧的被称为王者——因为该模拟器的开发者不是别人，而是任天堂自己。Ensata 支持鼠标 / 手柄输入，支持 D3D 硬件渲染（开启以后相比 CPU 软件渲染，游戏速度有所下降），支持记忆卡。最让玩家感兴趣的是，该模拟器已经可以运行商业游戏（目前没有声音），并且只要是可以运行的游戏，在帖图上几乎完美，至于速度还要看玩家的 PC 硬件配置。要提醒大家的是，这个模拟器为泄漏版，想要等待下一个版本的玩家基本不要抱有什么幻想了——除非源代码泄漏，否则这将是玩家见到的第一个，也是最后一个版本！最后，要说明的是该模拟器不支持 Windows 9X（包括 Windows ME）操作系统。



说了那么多的 NDS 模拟器，我们换一下口味，接着介绍模拟器的插件。

Glide64 0.8

最好的 N64 模拟器 Glide 图形插件 Glide64 发布 0.8 版，而本次的更新条目也比较多：

修正了绝大多数帖图 BUG，非常大的进步；

加入对《国际超级明星足球 64》（International Superstar Soccer 64）的支持；

修正《滑雪》（1080 Snowboarding）的回放问题；

运行《纸片马里奥》（Paper Mario）时图像闪烁的问题得到修正；

《生化危机 II》（Resident Evil 2）终于可以正常欣赏 CG；

在《顽皮松鼠库克》（Conker's Bad Fur Day）中可以模拟动态光源，并增加动态模糊效果；

增加了模拟正常的游戏列表。

下载地址：glide64.emuxhaven.net。

Pete's Plugins

现在玩 PS 模拟器的玩家还有多少不知道 Pete 的大名呢？正是这位模拟器爱好者，为了让 PSX 模拟器达到完美的效果，一直孜孜不倦的辛勤工作着。本次的更新主要针对其图形显示插件：

修正了在上一版中自动检测帧速率无效的 Bug；

新版的帧数限制可以精确到小数点后一位数，例如 50.1fps；

修正了 Open GL 2 插件的几个小错误，包括修复 GPU 混合模式及增加了一组新的快捷键；

软件渲染模式则是增加了高画质 HQ2X、HQ3X 和 3 倍全屏抗锯齿等模式，PC 硬件机能强悍的朋友值得一试。

下载地址：www.pbernert.com。

最后，轮到我们的老朋友 PCSX2 出场了，这个被寄予厚望的 PS2 模拟器还是在不紧不慢的更新，目前最新的版本为 0.81。新版增加了对《最终幻想 X》（Final Fantasy X）和《学校女生》（School Girl）两个游戏的模拟，虽然画面没有太大问题，只是有很少情况的破损，但是速度仍旧让人失望。

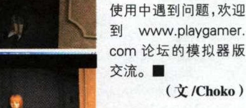
模拟器下载地址：www.pcsx2.net/downloads.php。



▲《最终幻想 X》



◀《学校女生》



如果在模拟器的使用中遇到问题，欢迎到 www.playgamer.com 论坛的模拟器版交流。■

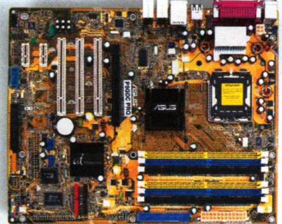
（文 /Choko）

DIY 行情风向标

□□■《2005 暑期装机配置媒体联合评选》获选配置之一

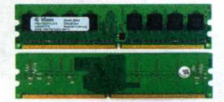
英特尔平台

配件名	型号	价格
处理器	Intel Pentium 4 Processor 506+	1080
主板	华硕 P5GDC PRO	1140
显卡	华硕靓彩 EN6600Silencer/TD/128M	999
内存	英飞凌 DDR2 533 512MB × 2	880
硬盘	三星 120G 8M SATA	680
显示器	玛雅 NFS-7D	2199
光驱	华硕 DRW-1608P 双 16X DVD 刻录机	570
键盘	微软的光学极动套装	180
鼠标	套装包含	
机箱	多彩 DLC-MF453	380
电源	鑫谷 K8 350P	280
音箱	三诺 H-251	280
合计		8668



这台主机使用了华硕在 Intel 915 平台上最具性价比的一款主板，支持 LGA775 Intel Pentium 4/Celeron 处理器，双通道内存架构，对于 DDR/DDR2 两代内存都有极好的支持，2 个 DDR2 插槽最大支持 2GB，4 个 DDR 插槽最大支持 4GB。值得一提的是，借助华硕的研发能力，使得华硕 P5GDC PRO 成为市面上唯一支持 DDR600 内存规格的主板，十分有利于采用高档内存的用户进行超频。再加上华硕独有的 AI 技术，能尽可能的让用户方便的将系统提升至一个更高的性能区间。

P4 506+ 处理器有非常好的超频潜力，这是刚刚上市的新款处理器，主频为 2.66GHz。它将代替同主频的 Pentium 505 处理器，并加入 EM64T 支持。前端总线为 533MHz，L2 Cache 的容量则高达 1MB，是 NothWood 核心 P4 处理器的 2 倍。经过我们的试用，这款 P4 506+ 处理器在不加电压及风冷的情况下，与华硕 P5GDC PRO 搭配外频可以直接提升到 800MHz，主频更是达到了 4GHz，并且能够完整的跑完全部测试项目，这款处理器将是重视性能与性价比用户的佳选。



由于之前选择的 P4 506+ 处理器拥有非常强的超频能力，为了超频时不让内存拖后腿，所以特意选择了工作频率较高，质量较好的英飞凌 DDR2 533 内存，虽然市面上并没有上面的华硕主板所能达到的 DDR2 600 内存规格，不过英飞凌 DDR2 533 可以通过超频达到 DDR600 的规格，为了更好的配合华硕主板的 DDR2 内存超频的功能，当然要选英飞凌了。

而华硕靓彩 EN6600Silencer/TD/128M 显卡，拥有数项华硕专利技术，最实际的莫过于"靓彩"技术，这项技术大幅提升了显示器的显示效果，在 DVD 等视频应用时，让普通的显示器拥有"贵翔"彩电般的显示效果。再如华硕 GameFace Live 功能可以让用户游戏时实时进行语音聊天，增强了游戏的临场感；GameLive Show 能够让超级玩家将游戏经验放在网络上现场实况转播，其它人就可以上网膜拜你在游戏中过关斩将的英姿了！VideoSecurity Online 让您轻松架设线上私人保安系统；HyperDrive 提供三种模式，让您动态改变显示处理器 VPU 的核心时钟来获得更出众的显示效果，总之选择这款显卡目的是让您的电脑变成多功能的媒体终端。

玛雅 NFS-7D 拥有情丽的外形，全黑的外观设计使之在这个以白色为主色调的液晶年代里显得十分另类，在屏幕下方是与边框设计为一体的 OSD 按钮，几个按钮在显示器下方一字排开，显得十分整洁，没有不和谐的感觉，能够提升整机气质。

在这个大容量存储器与介质越来越廉价的今天，选择一款华硕的 DRW-1608P 双 16X DVD 刻录机，来替代普通的 DVD 光驱，华硕在光存储器上一直有非常好的表现，很少挑盘，也很少刻飞盘，是很不错的产品。

这套配置中，值得一提的还有这款三诺推出的英雄系列音箱，它能满足游戏音效的较高要求，更同时满足尊贵大气的音箱形象要求，是今年夏天装机用户最喜爱的 2.1 音箱之一。它的主要特点是，独有的气磁场仿真技术；加上银与黑的结合体现出大气尊贵，全木质箱体和防磁设计不仅可任意摆放，内置的 OCL 大功率放大器更提供了更宽广的动态范围。

电源鑫谷 K8 350 超频卫士，由于鑫谷电源一向是实标，所以可以充份保证超频时的电力供应。

这台电脑最突出的特性就是它的每一款配件都拥有非常好的超频潜力，在华硕的智能 AI 技术的保护下，相信最后这款处理器的超频结果也将是非常令人满意的，想象一下一台 4GHz 主频的主机，只用 8668 元的价格就能拿下是一件多么令人高兴的事情，这样一台主机应该会成为超频爱好者的最爱。



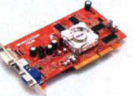
AMD 平台

华硕的 A8V 采用了 VIA K8T800Pro 芯片组，支持新一代 64 位平台的 AMD Athlon 64 Socket939 处理器，系统总线达到了 1000MHz（HyperTransport），可以完全发挥 Socket939 处理器的强大性能。特有的 AI AUDIO（8 声道数字音频）可自动检测与识别插入音频 I/O 接口的外部设备的类型，并可通知用户不当的连接。同时，三个通用音频插孔（UAJ）也可消除连线错误及输入、输出、麦克风插孔之间的混淆。A8V 支持 7.1 声道的输出，可给你真正剧院体验的冲击。同样具有智能 AI NET 技术和 AI 超频，第二代刷不死技术更可以全面保障系统的安全运行。

Athlon64 3000+ Socket939 E3 处理器是目前 AMD 的 Athlon 64 处理器中性价比最高的一款，在性能、功耗等方面有着更好的表现，使用了更新的 0.09 纳米工艺，发热量更小，功耗更低，频率更高，内存控制器得到改进，兼容性更好，效率更高，全面支持 SSE3 多媒体指令集，性能更出色。



华硕靓彩 A9550GE/TD/256M 是一款专门面向游戏爱好者的显卡，它也同样具有大幅提升显示效果的"靓彩"功能。GE 主要针对了游戏玩家进行优化，它的 GameFace Messenger 首创实时影音通讯功能提升了游戏互动的感官享受，让点对点（point-to-point）的影像视频与在线游戏能够同步进行，强化游戏的临场感。GameFace Messenger 更整合实时通讯软件，让您不管是置身于游戏内或是游戏外，沟通都更具乐趣。



这套配置中，同样采用了三诺出品的英雄系列音箱，相信对游戏音效有较高的要求用户一定会满意。作为目前的 2.1 音箱产品，它的价格和性能表现非常具有性价比优势。它的输出功率为 12W+8W×2(RMS)；重量仅为 4kg。配有低音炮和左右两个音箱。主要特点是，5 寸低音单元，低音更加强劲；卫星箱喇叭采用复合纸盆，内部箱体采用特有的技术，使中高音更加真实自然。

明基 FP71G+S 液晶显示器被誉为"金属男人"，整体线条风格十分硬朗，8ms 的极速响应，银白色面板搭配流行性的黑色底座，刚柔并进。

这款产品的搭配，是 AMD 平台市场上比较合理的选择之一，华硕的 A8V 主板和华硕靓彩 A9550GE 显卡保证了系统具有强大的扩展性和游戏性，良好的超频性能和独特的软件技术支持可以提供最好的视觉娱乐享受。再配合金属气息十足的显示器和机箱，使整体感觉更加时尚，更加适合年轻人使用。



配件名	型号	价格
处理器	AMD Athlon 64 3000+ Socket939 E3	1240
主板	华硕 A8V	850
显卡	华硕靓彩 A9550GE/TD/256M	599
内存	金士顿 DDR400 512MB × 2	820
硬盘	希捷 7200.7 SATA 120G	650
显示器	明基 FP71G+s	2299
光驱	台电的康宝	299
键盘	LG 开拓者套装	120
鼠标	套装包含	
机箱	多彩 MF420 空箱	200
电源	鑫谷 K8 350P	280
音箱	三诺 H-211	199
合计		7556



PLAY!LAB 电子娱乐基准看台

□□■ 怎样的测试才专属于玩家…

帧速率软件 FRAPS v2.5.0

用于实时测算3D图像系统的帧速率，给出测算开始和结束之间的最低、平均和最高帧数率值，也可以按1秒间隔逐一记录瞬时帧速率，用于考察图像性能测试过程中的帧速率变化情况——不仅是3D显卡，内存性能、磁盘性能及CPU处理能力也会对帧速率的变化情况产生影响。



性能指标软件 3DMark05 v1.0

GAME测试主要考察3D图像系统在三种典型游戏应用中的表现；CPU测试使用最低画质及固定帧速率设定，其中GAME3场景使用超线程技术的第二线程，通过D* Lite算法实时计算飞船运行轨迹，考察CPU/内存系统的数据处理能力——这在实际游戏中将体现人工智能部分的处理能力，如各个目标的移动、射击等反应的运算。



游戏性能 GAMES

《毁灭战士Ⅲ》(Doom3)、《半条命Ⅱ》(Half-life 2)与《太平洋飞将》(Pacific Fighters)的典型游戏过程回放，被用于考察实际游戏中的大纹理、复杂场景、光影及特效渲染的3D游戏图像性能；《最终幻想XI》官方性能指标测试第二版(FFXI Official Benchmark 2 v1.01)则作为典型MMORPG大型场景图像性能测试的样本。

我们也会通过实际游戏操控，结合FRAPS的帧速率记录，来对实际游戏中的整体系统性能进行分析。



温度、供电与噪声 RivaTuner v2.0 RC 15.2

这个软件用于读取显卡的特性参数，并可设置显示核心与显存的频率，用于尝试显卡超频能力，此外它还可以连续记录显示核心的温度值，用于监测显卡的温度控制能力。



Hmonitor v4.1.4.5

这个软件用于读取并记录主板侦测芯片提供的CPU、PSU、主板及硬盘的实时温度值，以及CPU核心电压、+3.3V、+12V、+5V等关键电压值，将数据导入图表软件分析相关数据的变化情况，来评估机箱、CPU、硬盘的温度控制能力，以及系统耗电与供电的状况。



我们也会通过TWV实际功耗指示器、Hardcano12温度与转速侦测器、分贝仪来辅助进行温度、供电与噪声方面的监测。■

□□■ 怎样的PC才专属于玩家…

PLAY!LAB选择那些在性能上最具参考价值的产品，从平台结构及性能表现上为您搭建应用于各类PC娱乐软硬件产品的基准评测体系——这意味着您可以凭借一个稳定、共通的参考指标，来解读和评估家游杂志上各游戏软件及硬件产品的性能表现。

机箱系统

耀越宏展 Thermaltake
Shark VA7000SWA 鲨鱼塔式铝合金机箱
风扇配备：TT-1225 静音风扇(前)
TT-1225 静音蓝光风扇(后)
功能特性：可拆卸主板架、侧开鳍孔窗

Purepower TWV480 功率显示电源
功率指标：额定480W/峰值550W
输出指标：+5V/40A、+3.3V/30A、+12V/18A
功能特性：功耗显示、温控/手动风扇调速器

BigWater 12cm 内置液冷CPU散热器
卡具规格：LGA775、Socket478、K7、K8

Hardcano12 温度/转速侦测器
探头规格：温度探头×4、转速探头×4

准系统

浩鑫 Shuttle XPC
功能特性：I.C.E.整体散热系统
SilentX 超静音电源

Intel 体系

CPU：英特尔 Intel Pentium 4
Extreme Edition 3.4GHz
0.13微米制程 Gallatin 核心
512KB 二级缓存/2MB 三级缓存

主板：华硕 ASUS P5AD2-E Premium
Intel 925XE/ICH6R
FSB1066/FSB800
PCI-E/DDR2/LGA775

主板：华硕 ASUS P4C800-E Deluxe
Intel 875P/ICH5R
FSB800
AGP/DDR/Socket478

内存：Micron DDR2-533×2
时序 4-4-4-10

硬盘：Maxtor MaXLine Ⅲ
SATA 250GB×2 RAID0 16MB 缓存

3D 图像系统

华硕 ASUS Extreme AX800XT Platinum
产品型号：EAX800XTP/2DHTV/256M/A (EAX8D)
体系架构：ATI Radeon X800XT PE PCI-E
默认频率：核心520MHz
显存1.12GHz(560MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/1.6ns

华硕 ASUS V9999Ultra Deluxe
体系架构：Nvidia GeForce 6800Ultra AGP8X
默认频率：核心425MHz
显存1.1GHz(550MHz DDR3)
显存规格：256bit/256MB/2ns

PIC-E 平台基准性能

Windows XP SP1 英文版
DirectX 9.0c
Intel INF 6.2.1.1001
Intel IAA 4.6.0.6758
催化剂 4.11 版

□□■ PLAY!LAB 基准设备商









PHILIPS



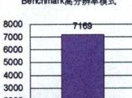


手机游戏平台

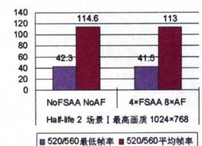
Moto E680i
屏幕参数：64K色TFT彩色触摸屏幕；
320×240像素(52×39mm)；
操作系统：Linux OS 智能手机操作系统；
处 理 器：Intel xScale 312MHz；
内置存储：50MB内存；最大2GB的SD/MMC卡；
Java MIDP 2.0；
摄 像 头：30万像素CMOS，最大640×480像素照片，无间断视频拍摄。

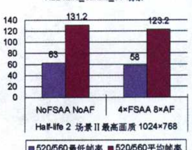
Moto E398
屏幕参数：64K色TFT彩色屏幕；
176×220像素(30×36mm)；
操作系统：Moto定制操作系统；
处 理 器：-
内置存储：5.5MB内存；T-Flash卡；Java MIDP 2.0，堆栈空间800KB；
摄 像 头：30万像素CMOS，最大640×480像素照片。

3DMark05默认设置
NoFSAA NoAF: 5776 / 4665
4×FSAA 8×AF: 4870 / 4552
3DMark05 v1.0 1024×768
■GAME ■CPU




Doom3 Demo1 场景
NoFSAA 8×AF: 44.3 / 83.6
4×FSAA 8×AF: 32 / 65
Doom 3 Ultra画质 1024×768
■520/560最低帧率 ■520/560平均帧率





编读对对碰

●陕西西安 成瑞

我们学校开设了外教课，所以我们可以与外教聊天。外教也喜欢打游戏，因此我向它推荐《家游》，但不知《家游》用英语怎么说？还有，《仙剑奇侠传》用英文怎么说？英语"HOPT"是哪款游戏的名字？外教不知道这游戏的中文名字是什么，希望编哥编姐告诉我，Thank you very much!



《家游》的英文在杂志封面有啊——Fantasy Computer & Game Monthly。《仙剑》的英文啊，可以叫"A Playboy And 3 Pretty"、"Finding Lin'er's Mother"、"The Love Adventure"或者是"Journey To The West"……

——鄙视乱翻译中国名著者的【狗子】

译名所带来的困扰，一直以来在游戏圈子中都是很有争议性、也是非常有趣的现象。不过，《家游》封面上那么大的英文居然无视@#!$%^...PLAY!是形象式的英文名，肯定是需要对应的书面英文名——当然封面也写了……

至于《仙剑》，很奇怪为什么最早的版本中主执行文件名叫"PAL"。比对中文名称译作"Legend of Magical Sword and the Master"应该没问题，但一个标题往往很难传递它的深意，中文英文皆如此，因此关于故事的注释总是必要的。比如这是个关于"一个鲁莽少年与他的三个心碎的爱人，以及揭开自己父辈们的英雄事迹并成长为剑客的故事。"——"It's about an impetuous boy revealed the story of his heroic parents, and took a risk to a become a great swordman with three heartbreaking loves"。上乘的翻译是一种文字修辞的再创作，比如"仙"、"奇"与"侠"就是充满内涵的字眼，没有英文文学学位的"翻译们"通常也只能以"大白话"来多啰嗦几句了。



——看过"Lost in Translation"DVD后哑然失笑的【游骑】



这两个家伙扯了这么多却不正经回答问题……HOPT并不是英文单词(德语?荷兰语?～)，也没有这么一款游戏，或许是Hobbit(荷比特人——指环王前传，一款多平台动作游戏)吧，不知你们的外教是不是有浓重的"伦敦郊区口音"?

Legend of Swordsman & Fairy，是四位有志玩家正在制作中的英文版《仙剑奇侠传》的名字，他们最近刚推出了1.01版的英文Patch。

——从来不爱给"语言天赋"加点的【小马】

●安徽合肥 JulianLee

回家之后就要买电脑了，预定的配置如下：Athlon64 3000+(Venice)，K87890或NF4，X700，160G IDE，2×512MB DDR400，COMBO，键鼠套装，机箱，音箱……不知道6000元能否买下来呢？请各位编辑就这种配法多提些意见。

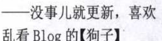
暑假会狂玩PES4吧，WE9到8月份只在PS2上发布而已……向全体《家游》编辑和读者邀战!

请关注我自己的Blog：julianlee.blogchina.com，刚开动，谢谢!



6K差不多了，不过为什么不用DVD刻录机呢，现在已经很便宜了哦！博客这个东西挺好玩的，俺也有一个，就看你找不着得到了^^

——没事儿就更新，喜欢乱看Blog的【狗子】



你的装机配置中除了CPU、硬盘、内存可以评估到基本的价格外，其它配件的价格都因品牌和档次而有相当悬殊的差异，不过6000元是一定可以DIY一部足以跑好大部分游戏的电脑就是了。1GB内存很必要，160GB硬盘的容量价格比不错，但COMBO光驱实在不怎么样，直接上DVD刻录机就好了。此外，主板对于电脑，就像中枢脉络对于强健的躯体般重要，即便限于预算，也要选择知名品牌的低端产品线，这样就能享受到良好的设计布线所带来的稳定性，以及长期的BIOS和驱动升级服务。

——已经在你的BLOG涂鸦了的【游骑】



●山西文水 张宽

对将在上海召开的ChinaJoy无限憧憬，可惜就是去不了！不过没关系，希望小编们能带回一些游戏周边赠品送给我，以解相思之苦，拜托啦！

看了这期游骑兵的《左右逢源——精英PF88 Extreme Intel/AMD兼容主板》，简直是热血澎湃，差点就要在自习上跳起来了。精英这个主板真是太爽了，不知稳定性如何，还有主板上的处理器和内存与SIMA A9S上的处理器和内存能同时用吗？希望以后多介绍一下！另外，拍卖活动怎么不见了？是暂停还是取消了？

与你去不成ChinaJoy的无限遗憾相比，几乎所有小编都在为“被迫”全部前往ChinaJoy而暗暗叫苦不迭——对他们来说，那是一种好像被扔在撒哈拉大沙漠难得的一片绿洲内碧蓝的湖水中，却绝对不准你喝一口水的感觉，哈哈～

精英PF88E主板是通过两排跳线来切换主板与扩展卡的信号线的，因此CPU和内存并不能同时使用。由于等候零售版本的抵达，因此实际的效能与稳定性测试稍候一定会奉上。

家游竞拍适逢与运营商的合作协议到期，而之前一些读者玩家也反映系统设定中不能随时查询自己的报价是否惟一或最低，在最后阶段被重复报价后也不能100%获得提示，因此我们正在和运营商讨论系统功能提升的可能性，待相关问题有妥善解决方案时，一定还会把众多的竞拍大礼带给大家。



——期盼能以玩家身份去看游戏展的【游骑】

回答这位读者的问题时，我们已即将出发到上海参加本次ChinaJoy了。对于不能亲临现场的朋友的确是个遗憾，不过本期我们会在展会之后赶工制作ChinaJoy2005的特别企划，相信会让全国读者第一时间了解到展会的盛况。至于周边赠品嘛……不知道是否可以给你留的住喔^_^



——【月月】

●广西南宁 覃克非

时不时在“编读对对碰”中看到有些人在写《家游》变得越来越商业化或是和以前比有差距等“感慨”，其实我觉得这只是那些人的无病呻吟罢了，根本没必要对此作出任何回复。识时务者为俊杰，杂志形式也要顺应时代的发展而改变。现在已不是过去，娱乐的形式、渠道有了很大发展，再也不是过去的单机制霸。杂志的内容也要相应调整，要回到以前确实是不可能的事；而要做到艺术性与商业性的完美结合，就要看各位编辑的实力了。尤其不喜欢“不是人”家友的观点，要是那么怀旧，那他是否也应该说：是不是该缓缓了，网速，你现在的速度太快，使我感到缺少了当初用56K上网下载东西时那份等待的期盼和下载完成后的喜悦之情云云？这种人简直就是时代发展的毒瘤～～

怀旧也是人之常情，偶尔怀怀旧，发个感叹，有能力的话写个诗什么的，还有助于提高个人修养:)我想，小编们也能理解怀旧的老家人的感觉。其实，几乎所有的小编都是《家》的老读者，大家也常有怀旧之感慨。但怀旧不是停滞不前，我们感叹古人优雅的清风明月小桥流水，可没人真的想回到没有电脑没有汽车的古代去，世界是在发展的，《家》也一样，只要我们向前走的目标没错，有些弯路挫折，相信在家人们的支持下，我们都能克服。谢谢覃。



——因为怀旧找83版《射雕》来看最后看得睡着了的【东东】

唔唔，我很佩服这位哥们儿表达自己观点的勇气——但是呢，你的结论未免和你批驳的观点一样，过于绝对。这个世界上总会有怀旧的人，也许我就算是一个，只要别强迫别人接受自己的观点，自己爱玩什么、怎么玩，全由自己决定，开心就好。



——被众人嘲笑是清朝人N久却迟迟不买大锤的【狗子】



事物总有两面，时尚也罢，怀旧也罢，原来也是各有利弊的。我想只要能满足各方面读者的需要，便是最大的成功，借用这位读者的话，我们也一直希望能达到“艺术性与商业性的完美结合”。当然这几乎也是不可能完成的任务。随时代的变迁，矛盾总是会产生的，我们在此只为讨论问题，解决问题，激烈之言辞还是少用为好。



——【月月】

●吉林长春 许楠

不大喜欢现在调查表那个打分的部分。全选下来发现自己打了那么多的“好”，各栏目的表现都要评，选到最后觉得自己对好、中、差的标准都比较含糊。想着这个栏目做的还好，那个也还行，其他的也不差，杂志整体印象还不错，最后就习惯性的打勾了。也不知道是不是只有偶这样……建议“本期最喜爱的文章”增加为3个选项，增加或者减少哪些内容也不用每期都问吧？兴趣不会变得那么快的。你们收到我信的时候是已经过很久了，狗子哥生日快乐啊！大家也都快乐啊^_^！

我觉得，有时候，没有仔细考虑、下意识给出的评价可能反而是最准确的呢～调查表之所以写得这么详细，是考虑到每期都有不少新读者加入，至于老家人嘛，实在懒得写“增加或者减少哪些内容”的话，来个大笔一挥，写上“本人兴趣未变，参看上期”也不是不可以哦！呵呵！说起来，还是很钦佩常常回函的家人呢……



——做读者的时候从来没有写过回函表的【东东】(汗～)

首先，非常感谢许楠朋友！这是我离开家乡所度过的第二个生日，你的祝福也一点不晚，非常感谢！



——一边痛哭流涕一边小声嘟囔“礼物在哪儿”的【狗子】

●湖北武汉　周全

我发现……众小编都不愿把好东西拿出来分享。首先是WOW，为什么你们介绍的如此之少。《家》的内容总是很齐全的，对于这个不得不写的大作怎么内容这么少？你们都去玩了吗？忘了写了吗？对于月月的话，我要说：“我们这些时间少的可怜、没的玩只有看的玩家，怎么办？”希望你们能不负众望，让我们对WOW了解更多一点吧！还有就是GTA:SA，当我兴奋地翻开7月的GTA:SA的攻略时，哇！多么宏伟的地图！迫不及待地后翻……是印刷错了吗？鉴于GTA:SA刚上市不久，攻略没那么快，所以众小编还是可以原谅的……

不知不觉竟然说错了话，呵呵。不过此时我以为上月回答读者的那句话，错误并非是眼前这位朋友所指出的那样。真正的错误应该是在沉迷于魔兽。记得上个月小马在每月工作计划流程中写道——“珍惜奖金，远离魔兽”，那么此时我想应该也对大家说，“珍惜学业，远离魔兽”。呵呵，可能又说错话了，现在是暑假期间……



——【月月】

●浙江嘉兴　金星

本人43，网游5年。因赌博害人、嫖娼惹祸、醉酒失态，最终与网游站在一起，既省钱，又陶冶情操，有时还能找回点我失去的童年，实在是一举多得啊！我真想说，如果您不想提前得老年痴呆，那就来网游吧。魔兽就是这样的一款网游，它需要双手操作，需要团结协作，需要温情也需要发泄，反正人之常情皆有。不过就我现在玩过的情况看，其美中不足是有一点的，比如画面，比如场景设置，比如做任务的艰辛及移动距离，组队难度，都还有问题，可是这都没让我对它遗憾。感谢九城，感谢暴雪，也感谢《家游》工作者的辛勤劳动！

我一直觉得，作为一种新兴的娱乐形式，最初接受游戏的人群注定是年轻人，但这并不证明游戏是年轻人的专利。现今很多游戏企业都提出了“家庭网游”等普及游戏的概念，我觉得这是游戏从“儿童玩具”走向“大众娱乐”的表现。想想看，现在的玩家们，到了白发苍苍的时候，还在继续玩心爱的游戏（跟打门球似的），然后大发感慨：“唉，现在的年轻人，都玩些什么不健康的XXXX啊（鬼知道那时候又流行啥米了）……”

——注定以游戏为终身爱好的【东东】

如果有一天，所有的“电视购物”里的老外那对不上口型的台词都换成这个，我等成仙也！

——有时候也喜欢如此煽情的【狗子】



网游，挺好的。



——为网游终于能与最好的单机游戏站在同样的技术与内容指标上而雀跃的【游骑】

留言扉语

（想对任何人说句话，都可以写在这里）

●怀念在高三的日子里一起玩“无尽任务”的战友们！你们现在好吗？
——河北承德　高延超

●傅皓：很感谢缘分让我们在梦幻的五亭桥相识，希望我们能把这份感情保留永久。宝贝，还有一年我就要高考，保佑我。
——WW

●想对小熊说，要记得幸福快乐，欢笑多多！还有不要忘了减肥哟！
——昊

●健次郎：哥哥，你现在还好吗？弟弟现在十分想念你！等回家我们再一起玩！
——北京　枫儿

●7月14日那天是兔子生日，我想在这里祝她生日快乐！
——贵州　曾一洪

●愿PLAY论坛的“水王”们更上层楼！帖帖加精！
——山东烟台　杨文韬

●CC：下次看电影，偶绝不睡觉了，对灯发誓……
——古加

●妈：什么时候给我换新电脑啊，我都要崩溃了。——湖北武汉　周全

●祝天津市十七中学九年十四班任正同学天天开心，他的酷正俱乐部越办越好！
——天津　李懿昂

●致卢武铉总统：《魔兽世界》出现后，那种韩国人只需在中国市场上投下几个网游就可以主宰中国人民娱乐的日子一去不复返了！
——北京　丁一鸣

大话热点　本期热点：暑假·游戏

●终于可以玩个痛快了！　——浙江桐乡　吴一斐

●喝上一瓶可口可乐，玩上一会儿《魔兽世界》，生活太美好了。
——山东龙口　白新伟

●小学生有时间有钱却无法真正体会游戏的乐趣，中学生有钱喜欢玩游戏却被占去大量时间，大学生有时间喜欢游戏却要算计使用每一分钱，终于工作了，什么都有了，没暑假了……　——江苏南京　乔松

●暑假不能总是玩游戏吧！身为学生的我们应以学业为重，用假期的时间弥补欠缺的知识，偶尔玩一下游戏的感觉不错。　——安徽安庆　张晓龙

●我们高三根本没有暑假，估计在以后的一年里，玩游戏已成为不可能；但《家游》就像一扇窗户，为我们展现五彩的游戏世界！
——河南三门峡　尤文

●可乐，游戏，家游，一个都不能少。　——吉林　孙鹏

有奖调查

清晰完整地填写调查表并在当月内寄回杂志社的《家游》读者，将有机会获得“YOMI酷玩街”的精选礼品，抽奖名额为30名。您可以在以下三种礼品中选择一种并在调查表上注明：

A. EVA再启动系列手办
B. 死神BLEACH蛇尾丸手链
C. 网球王子主题挂包



盛大推出新款“泡泡包包”《家游》酷玩街火热邮购中

在大型休闲网络游戏《泡泡堂》荣获“未成年人推荐网游”的同时，《泡泡堂》也继续站在学生的立场上为他们带来了一款更加丰富暑期活动的“泡泡包包”。这款蓝色时尚的“泡泡包包”是全球首发，限量3000套，里面除了有一个《泡泡堂》的毛绒公仔之外，还有深受玩家喜爱的3D手机挂饰和镭射手机贴纸，袖珍的光盘中，除了有《泡泡堂》的各种精彩对战和技巧外，还有《泡泡堂》游戏的最新客户端，能让购买包包的玩家在第一时间体会到新版本的乐趣。除了这些《泡泡堂》周边产品之外，玩家还可以从中获得总价值超过50元的虚拟道具。其中包括：铂金账号2个、7种泡泡表情中的随机一款、7种装饰道具中的随机一款，以及《泡泡堂》神秘道具1款。包包都有唯一的编码，尾数为412的幸运儿还可以获得价值千元的超值虚拟游戏道具。数据显示，自6月20日开始网上订购以来，这款“泡泡包包”受到了非常多的玩家称赞，仅仅在一周内就售出了1000套！泡泡堂PT商城的支付系统也一度因此而瘫痪。

在此之后，购买包包的玩家还可以凭借这个“泡泡包包”参加各种暑期活动。如有帅哥与美女甚至是宠物共同参与的互动性活动“泡泡包包秀”，即玩家可抱着“泡泡包包”摆出各种造型上传图片进行大众评选，而从奖品的丰厚程度也可以看出盛大为这一活动是下足了工夫。另外暑期里还有“铂金亲子线上行”的亲情互动，即购买了包包的玩家在包包的虚拟道具中可获得2个连号的铂金帐号，凭借这个帐号一机双人参加比赛，这一点足以吸引暑期在家的学生朋友和父母共同来体会《泡泡堂》游戏的乐趣。相信在暑期里，这一款游戏与这一款“泡泡包包”会给更多的玩家带来乐趣与惊喜。

《家用电脑与游戏》杂志在本期隆重推出YOMI MALL主打产品“泡泡包包”，赶紧亮出你尊贵的会员身份，用最优惠的价格抱走属于自己的可爱包包吧！

“泡泡包包”所含周边产品

a. **泡泡堂毛绒公仔**
b. **泡泡堂3D手机挂饰**
c. **泡泡堂镭射手机贴纸**
d. **泡泡堂异形光盘**
e. **泡泡随身包**



〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄3元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室
收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部
邮政编码：100036
咨询电话：010-88115658
电子信箱：publisher@playgamer.com

〔征稿启事〕

每一位读者都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递：国内外电脑游戏新作情报和初评。
■极限攻略：流行电脑游戏攻略和要点心得。
■家游竞技场：你所了解和经历的竞技赛事、以CS和魔兽为代表的流行游戏战报、技巧解析等。
■游戏科技：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器等同样好玩的东西。
■文渊阁
□游戏文学：这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说是最常见的体裁，其它散文诗歌之类不限。
□K文：“K文”指文章的字节数在“1K”左右。不长不短的千字杂文符合网络社会快速的阅读节奏，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。
■玩家广角
□历史：经典游戏纵向回顾，这需要你对游戏的高度热爱和独到研究。
□文化：游戏文化横向漫谈，这里的发挥空间完全是属于你的。
□图鉴：游戏海报、原画设定、包装赏析等等，关于游戏的图片记录。
□幽默：关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。
□周边：游戏连带产品（如玩偶模型）、衍生产品（如改编自游戏的影视作品、COSPLAY）及关联产品（与游戏相关的影音、动漫等）的评介、收藏，你的消息够灵、眼界够宽的话，就秀给大家看。
□生活：游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等，展现你精彩的生活。
■大话家游：只要你来信、寄调查表、在论坛灌水，就可能登上杂志！



投稿地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室《家用电脑与游戏》编辑部
邮政编码：100036
电子信箱：play@playgamer.com
注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

〔2005年第6期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	34.2%
还不错	58.7%
一般般	6.3%
不太好	0.0%
糟透了	0.8%

本期读者最喜爱的文章：
文渊阁：枪咒
本期读者阅读最不舒适的版页：
玩家广角：图鉴

〔2005年第6期问卷调查幸运读者名单〕

海　南	陈有志	广东深圳	杨宗衡
浙江嘉兴	桂　宁	辽宁辽阳	周　衍
天　津	张　弛	北　京	王　昊
广东清远	杜灵琪	广西柳州	韦雨良
新疆	归　钊	福建永安	林坚军
湖北宜昌	周含光	重　庆	陈　程
陕西安康	崔　靖	吉林白城	付军伟
湖南衡阳	胡骏霖	云南昆明	周　宇
山东滕州	王滕伟	四川宣汉	胡　雷
甘肃白银	杨昊霖	黑龙江哈尔滨	江家奇
山东平度	吴绍森	新疆乌市	姜　强
浙江余姚	徐　杰	山东滕州	王　澍
江苏南京	文李博	河南南阳	金　铎
内蒙古包头	孙喜东	安徽黄山	汪龙翔
山东济宁	王大璐	河北石家庄	刘重阳

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。

草地姐姐留言



1. 因CHINAJOY大展缘故，第6期入会统计于前几日刚刚完成。大家的会员卡将在8月初分批寄出(所留学校地址的会员卡将在9月初寄出)。《家游》网站会员天地一栏中，已将此次入会会员名单公布，大家可先行查询，或来电咨询入会情况。那么，这期入会的会员已具备参加本届CHINAJOY大展的"全国会员活动"资格，大家积极来信参与，珍贵大奖等你拿！

2. 有关CHINAJOY大展会员活动的情况将在第9期杂志中跟踪报导。

3. 读者调查表在第6期改版后，背面左上角"留言扉语"那块地方出现了不少类似寻人启示、爱情宣言一类字样#-_-……这才发现，调查表除了给小编们打"小报告"的功能外，还可以帮助大家真情告白呀！这样也挺不错的，草地觉得，如果在年少时遇见了一位自己喜欢的男生、女生，就要去向她(他)大胆的告白！或者做了一些错事不好意思讲出来，要知道，常言道："道歉是永远不嫌晚的"！把内心的感言直接向对方真诚的表达出来，以草地之经验，这是一种最感人、最见效的秘方哟！另外，所有想参加"交友天地"的读者朋友，都可以在这里写上你的征友留言，字数正合适哦！

4. 前阵子送CHINAJOY展票给非上海地区会员，知道河南郭玮朋友的母亲身体有恙而去不了上海了，非常遗憾，现在母亲的身体康复了吗？衷心祝愿大家都能健康快乐！

交友天地
李静
性别:女
年龄:14
地址：北京市崇文区永外定安里2号楼西单元403门
邮编:100075
QQ:278828801
留言：水瓶座女孩，虽然心情像sky一样变化快，但还是喜欢交友。希望与16-21岁的你们成为朋友。

交友天地
史若鹏
会员号:00822
性别:男
年龄:22
地址：山西省太原市解放路40号楼153号太原医药药材站批发部
邮编:030002
QQ:78263818
留言：希望与所有热爱《家》、热爱游戏的朋友交流！

交友天地
周子超
会员号:02235
性别:男
年龄:21
地址：陕西省华阴市68331部队73分队
邮编:714200
QQ:406978599
留言:由于职业玩游戏时间很少，只有《奇迹》到了270级。我相信认识你将是我生命中的奇迹。

交友天地
孙鹏
会员号:00876
性别:男
年龄:22
地址：吉林省长春市长百路17号长春站装卸车间
邮编:130000
QQ:452335000
留言:我是魔法、西方奇幻文学、《家游》的忠实FANS。愿结交喜欢这三样任何一样的朋友。

交友天地
高宇博
会员号:01660
性别:男
年龄:18
地址:贵阳市宝山北路4号驻警
邮编:550000
QQ:195287746
留言:希望广大对俺、对游戏、对《家游》有兴趣的人给俺来信，来信必复。

交友天地
刘强
会员号:01691
性别:男
年龄:18
地址：陕西省汉中市勉县第一中学高三(3)班
邮编:724200
QQ:282079657
留言：有着狮子的王者气质，也有狮子般的活力。喜欢天堂II的DD、MM都来找我吧！

交友天地
赵翰驰
会员号:01667
性别:男
年龄:15
地址：北京市朝阳区安慧里2区6楼1708室
邮编:100101
QQ:178326751
留言:玩石器4年半、RO半年，被骗折成RMB不下千元(心太软)。望和你做真挚的朋友！

交友天地
罗飞
性别:男
年龄:18
地址：河北丰润车轴山中学高二(6)班
邮编:064001
留言:能与我同在《封神榜》2区1服中是缘份。希望结识《家游》MM，更希望能与我同在游戏中的会员交友！

交友天地
吴武文
性别:男
年龄:16
地址：广东省茂名市电白县黄岭镇黄岭中学
邮编:525428
留言:性格豪爽、爱玩电脑游戏。特别是反恐精英和红色警报（中文版)。希望与你结识，成为好友。

交友天地
王欢
性别:男
年龄:17
地址：辽宁省瓦房店市第四十初级中学三年一班
邮编:116313
QQ:343729077
留言:爱游戏、爱仙剑，QQ、E-mail上见！

交友天地
张俊杰
性别:男
年龄:23
地址：重庆市九龙坡区石坪桥正街147号2单元2-3
邮编:400051
QQ:346859502
留言：游戏如人生丰富多彩，人生如游戏残酷无情。对生活充满信心的朋友请加我！

交友天地
唐威
性别:男
年龄:19
地址：广西南宁市江南路238号
邮编:530031
QQ:232607996
留言:一位爱《家》的人，和广大的人民群众一样想在四海之内广结各位游戏中人。

交友天地
李飞
性别:男
年龄:22
地址：浙江省金华市73052部队50分队
邮编:321006
QQ:64342168
留言：喜欢梦幻西游的天秤座男孩等待你的来信。

●入会办法

1. 直接入会:《家游》不定期提供入会机会，填写读者调查表或参加编辑部组织的现场活动等。
2. 购物入会:只要在"酷玩街"购物，购物金额不限，均赠送会员身份。
3. 会员身份确认:《家游》开放的所有入会机会，均以你获得的"家游派"会员卡为最终身份确认。获得会员卡的方式根据不同入会形式各有具体办法，详见活动说明。

●会员权利

1. 有更多机会受邀参加由"家游派"俱乐部举办的各类精彩活动。
2. 会员天地栏目不定期推出全国会员互动活动，除了特别惊喜，更有机会在杂志中展现个人才艺。
3. 均可以最惠的会员价格购买"酷玩街"任意产品。
4. 不定期收到《家游BT版》，收录小编趣闻逸事、游戏业界内幕花絮和会员交流信息等多种内容。





火热的暑假，懒鬼 Yomi 天天躲在树洞里和泡泡堂的宝宝一起玩泡泡。在泡泡堂的世界里 Yomi 所向无敌，把宝宝和其他朋友打的落花流水。看！就连宝宝的红外套也被 Yomi 当作战利品穿在了身上，还有好多宝贝，Yomi 把它们一一打包，带到了酷玩街。

会员征集进行中

非会员用邮购价购买任意一款产品即能成为会员，我们会在给你邮寄产品的同时附上你的会员卡！记得收到会员卡就赶紧和 Yomi 联系，把你的详细资料通过 e-mail 或直接打电话告诉我们。

会员热线：010-88146001 转 13（工作日 9:00—17:00）

E-mail ：kittyxwm@playgamer.com

邮购方法及注意事项

1、邮资标准：每张汇单不论邮购产品数量多少，邮资一律为 10 元（含每件包裹的挂号费 3 元及包装邮递费用，未付邮资遗失不补），一次性购物满 100 元免邮资。

2、请于汇款单附言栏注明邮购产品编号及数量，会员标明会员号。

（参照下图示范） 中国邮政汇款单

用户填写

业务种类 邮局通知汇款☐ 自行通知汇款☐（24小时☐ 2小时☐ 实时☐）

附加服务 入帐☐ 邮购☐ 回执☐ 礼仪☐

收款人姓名 邮购部 汇款金额（小写） 佰 拾 万 千 佰 拾 元 角 分 货款金额+10元(邮费)，满100元免邮费

收款人地址（或开户局及帐号） 北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室 《家用电脑与游戏》 收款人邮编 100036

汇款人地址 您的详细地址

汇款人姓名 您的姓名 汇款人邮编 您的详细邮编

机印记录

汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

经办员： 复核员： 事后检查：

附言（以30个字为限） 邮购物品编号及数量 会员请注明编号







泡泡随身包



邮购价 ¥48

会员价 ¥42

全球第一款泡泡堂主题包包，最具人气的毛绒公仔，超酷的镭射贴纸，还有神秘新道具超值赠送。全球限量 3000 套，疯狂抢购中。

暴雪专区



6001—6004 号价格为：邮购价 ¥28 会员价 ¥26

6005—6012 号价格为：邮购价 ¥38 会员价 ¥36



编号：6001 **夜精灵徽章（古银）**

暗夜精灵徽章：优雅而神秘的种族，美丽的精灵，古老的德鲁依，拥有无限的大自然力量。



编号：6002 **亡灵徽章（古银）**

亡灵徽章：阴森的坟墓，刺骨的寒气，无穷的黑暗法术，吞噬着一片片尸骨。



编号：6003 **兽人徽章（古银）**

兽人徽章：野蛮的兽人部落，虔诚撒满的信徒，强大的牛头部族，力量是一切的源泉。



编号：6004 **人类徽章（古银）**

人类徽章：勤劳的人民铸造了坚不可摧的伟大城堡，各职业配合造就最完美的联盟力量。



编号：6005 **风之靴（白金）** 编号：6006 **风之靴（古银）**

拥有速度之靴，再也不会有被人追杀的痛苦了，速度之靴为情侣款，男款为银质比镀白金的女款大 1/3，当然速度也快 1/3，你不用担心追不上她啦！



编号：6007 **雷电之锤（古银）**

兽人威猛的近身武器，可以释放雷电魔法远程攻击。



编号：6008 **精灵之月（白金）**

精灵之月正是赐予月夜精灵魔法和力量的源泉。佩戴它，能感觉到月之女神的力量源泉以及月夜精灵族的无限魅力。



编号：6009 **精灵之斧（古银）**

月夜精灵钟爱的武器"精灵之斧"，戴上它，我们仿佛置身于神秘而危险重重的圣山，四周都是密密的丛林，头顶是悬挂于苍穹的幽幽之月。



编号：6010 **霜之哀伤（古银）**

The Frostmourne（霜之哀伤），是玩家梦寐以求的魔兽世界中至高无上的武器。



编号：6011 **食尸鬼（古银）**

亡灵军团的主力。最基本的亡灵单位，它充满了对亡灵的忠诚和信仰。



编号：6012 **掠夺者徽章（古银）**

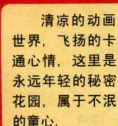
金属头颅挂饰是每个强悍的掠夺者的身份标识，它标志着勇敢，强悍，无恶不作。



编号：6017 邮购价 ¥15 **魔兽攻防战术扑克**

扑克牌的四个花色分别由四个种族的常用兵种单位构成，在玩牌的同时可以熟悉每个种族常用单位的攻防知识以及任意两个单位之间的攻防相克情况。

Yomi 动画屋



清凉的动画世界，飞扬的卡通心情，这里是永远年轻的秘密花园，属于不泯的童心.



编号：1027 邮购价 ¥35 会员价 ¥32 **龙猫超 Q 模型 17 款**

看清楚，这可是 17 个造型各异的龙猫哦，不对，里头还有更小的呢！Yomi 这家伙是不是捅了龙猫的窝了 -_-b!!!胶质模型，高约 2cm。



编号：3014 邮购价 ¥88 会员价 ¥78 **柯南表形红外激光枪**

名侦探柯南的随身至强装备，它不仅具有一般手表的各项功能，还加入了红外激光枪的特殊设计，并配备远程瞄准定位光束和便携式放大镜，专门为爱冒险的你设计！



编号：2018 **火影卡卡西笔盒**

印有卡卡西图案透明笔袋，酷酷的铅笔上是一枚能盖出写眼轮图形的印章，实用又好玩。规格 20cm*7cm

编号：2019 **火影鸣人笔盒**

这是鸣人的透明笔袋，铅笔上的图章当然就换成了象征火影的木叶标志啦！

每款邮购价 ¥23 会员价 ¥20



编号：3004 **火影忍者 12 招式怀表**

邮购价 ¥55 会员价 ¥49

高级表面电镀工艺完美再现火影 12 种忍术手势，进口机芯品质保证，附送的 12 招式秘笈让卡卡西亲自教你忍术。



编号：1016 **阿拉蕾军装二代 7 件组**

邮购价 ¥36 会员价 ¥33

经典军装 2 代，包括则卷阿拉蕾、阿卡+战车、栗头老师、马西里特、比斯凯、太郎以及玩屎的阿拉蕾，高约 5~8cm。

编号：1029 **圣诞夜惊魂玩偶一代**

邮购价 ¥35



会员价 ¥32

经典 PS2 游戏，劲爆迪斯尼惊悚黑色幽默，圣诞夜惊魂，一起去绑架圣诞老人吧！转动人物的身体，眼睛就会转，怕不怕，不怕就来哦！高约 8cm。



编号：1030 **圣诞夜惊魂玩偶二代**

邮购价 ¥45 会员价 ¥42

这套模型每个人物的脑袋会随着振动不停的晃悠，跟着 Jack 一起晃，看你晕不晕！高约 6cm。

专属于你的时尚shopping地带





编号:2028
头文字D系列赛车手机链
头文字D剧中各款经典赛车总汇。(A—AE86 TRUENO) (B-RPS13 SILEIGHTY) (C-R32 GT-R) (D-FC3S RX-7) (E-FD3S RX7) (F-AE86 LEVIN) 邮购时请注明编号。(未标明编号默认为A款。)
全六款每款 邮购价 ¥12 会员价 ¥10

编号:1026
日本原版头文字D车型抱枕
邮购价 ¥77 会员价 ¥75
黑色的碳纤维前盖，没错，这就是高桥凉介的ProjectD改造的AE86，藤原拓海的坐驾。高级太空棉填充，柔软赛车抱枕，抱着它和拓海一起漂移！规格36cm*20cm*16cm。

编号:1006
棋魂五人组人偶模型
邮购价 ¥25 会员价 ¥23
造型体现的是光与亮对弈，佐为等人观战的场景，实心硬胶材质，做工精巧，颜色柔和细致，平均高约4cm。

编号:1019
海贼王伟大战斗海图扭蛋10件组
邮购价 ¥40 会员价 ¥38
可爱Q版造型，10款角色专属底托可拼成一幅海图，包括路飞、乔巴、香克斯、妮可、桑吉、索罗、沃帕、寇尼丝、欧姆、埃尼鲁，高约4cm。

编号:2016
犬夜叉Q版二代钥匙挂件6件组
邮购价 ¥22 会员价 ¥20
犬夜叉挂坠二代，这次登场的人物除了犬夜叉小队还有神乐，神无姐妹，可爱的云母终于也出现了。高约4cm。

编号:2004
火影忍者带道具挂件9件组
邮购价 ¥38 会员价 ¥36
百分百超值火影收藏齐集9款人物和他们的随身法宝，为你创造百分百的回头率。

编号:1033
火影6场景扭蛋
邮购价 ¥49 会员价 ¥46
火影忍者6个经典场景的完美再现，无论是打斗的宇智波兄弟还是练螺旋丸的鸣人师徒，每款都让你爱不释手。

编号:1031
钢炼之阿尔方斯公仔
邮购价 ¥20 会员价 ¥18
惟妙惟肖的面部神态，忠于原著的外装，每个细节都没有被遗漏。精细的缝制，加大了其收藏与实用性。高约40cm。

编号:1034
EVA组装军装手办
邮购价 ¥60 会员价 ¥55
武装到牙齿的EVA美女，军装掩藏不住摄人的妩媚，人物制作细腻，极具收藏价值。

编号:2030
龙珠水晶挂珠手机链7款
邮购价 ¥22 会员价 ¥20
勇猛的超级赛亚人带着肥肥的布欧前来报到，7个实现愿望的龙珠挂手机上，一周之后好运就来哦！

编号:3010
火影真皮腕带
邮购价 ¥16 会员价 ¥13
真皮材质的火影腕带，给纷繁的火影周边带来一丝新意，男生女生带着它都很酷。

编号:2029
火影带道具挂件二代(6件)
邮购价 ¥22 会员价 ¥20
加入沙忍三人众，再现佐助追逐战激烈场景，最新入手的火影周边。

yomi量贩店



编号:039
邮购价 ¥9.9
神剑山河
新浪网最具人气的网络游戏小说，另类武侠的典范。



编号:038
邮购价 ¥9.9
梦幻世界权威攻略宝典(附光盘)
超人气网游梦幻西游的极致攻略本，全书16开，全彩印刷。



编号:040
邮购价 ¥8
玩转电脑不求人！(附光盘)
家用电脑与游戏2003年增刊，是你立即摆脱电脑菜鸟身份的至尊宝典。



编号:5002
邮购价 ¥19.8
游戏短路(附光盘)
《家用电脑与游戏》杂志社倾情奉献，爆笑游戏漫画精选，全国热买，开放邮购，为未买到的读者提供方便。



编号:5006
邮购价 ¥25 会员价 ¥21
仙剑奇侠传98版
典藏老游戏，品位原汁原味的仙剑情趣，体验最初的感动。骨灰级仙剑Fans绝对不可错过。



编号:5007
邮购价 ¥38 会员价 ¥36
新仙剑奇侠传(4CD)
跨世纪的永恒经典，划时代的千古巨作，脱胎换骨不断淬炼，凄美传说浴火重现，yomi已经找不到更好的词来形容了！



编号:2031
邮购价 ¥25 会员价 ¥23
火影服饰手机包
没看错，就是高级忍者的外套，把手机放在这样的包包里，要多酷有多酷，手机也cos!! 规格18×26cm。



编号:2011
鸣人青蛙钱包
邮购价 ¥28 会员价 ¥26
漩涡鸣人的零钱包——小蛤，历经自来也和纲手蹂躏后掉进了Yomi的老巢，赶紧来抢！



编号:2032
死神笔袋
邮购价 ¥22 会员价 ¥20
靓丽的桔红色笔袋，清晰明快的死神logo，可爱的小狮子，放在哪里都会很醒目哦！直径5cm*23cm



编号:2013
宇智波鼬手机包
邮购价 ¥30 会员价 ¥28
超级大帅哥宇智波鼬的飞镖袋，可以绑在手臂上，配有长挂绳，规格18×28cm

编号:2014
我爱罗葫芦造型包
邮购价 ¥40 会员价 ¥38
我爱罗恐怖的沙之葫芦，COSPLAY的必选圣品，日常搭调的极致武器，打着灯笼也找不到的好包包，规格40*15cm。



编号:2015
火影卷轴书包
邮购价 ¥38 会员价 ¥36
模仿火影卷轴设计，展开就能看见忍者的咒语，长约40cm，有红绿两款，邮购请注明颜色



编号:2033
火影束口背囊
邮购价 ¥33 会员价 ¥30
火影包包家族的新成员，圆筒束口设计可以放置更多东西，方便实用，有红黑两款，邮购请注明。直径10cm*40cm



编号:2034
网球王子主题挂包
邮购价 ¥18 会员价 ¥15
标有手冢头像的网球王子主题钱包打开有好多口袋，可以装下你的小金库哦，包包可挂在脖子上。打开规格29*10cm。



编号:2035
火影佐助主题挂包
邮购价 ¥18 会员价 ¥15
和网球王子钱包同款，印有佐助暴走图案。

编号:2021
火影卷轴笔袋
邮购价 ¥24 会员价 ¥22
和火影卷轴书包同款式，只是缩小版的卷轴，怎么样，配齐一套吧。规格：直径5cm*23cm。

编号:3018
火影写轮眼项链
邮购价 ¥12 会员价 ¥10
宇智波家族血继象征，佐助兄弟的命运之轮。Ps.好像拥有写轮眼的人都是帅哥，你呢？

编号:1011
CS兵团人物造型8件套
邮购价 ¥20 会员价 ¥15
迷你CS全套警匪Q版搞笑造型，爆笑可爱，摆在你的电脑显示器上是啥感觉，不用多说了吧！平均身高2.5cm，太Q了！



编号:2027
钢炼笔记本
邮购价 ¥32 会员价 ¥30
酷黑皮质钢炼主题笔记本，内含钢炼作品画风介绍，磁铁搭扣设计，简洁明快，开本规格22cm*20cm。



编号:3003
火影手链
邮购价 ¥20 会员价 ¥16
正面为翻版镜木叶标志，反面为火影招牌式LOGO，充分彰显火影魅力。

编号:3015
死神BLEACH蛇尾丸钥匙链
邮购价 ¥22 会员价 ¥20
散发黑金光泽的蛇尾丸冷酷异常，实在想象不出用蛇尾丸当钥匙扣是什么感觉，会不会高兴的翻抖。

编号:3017
死神BLEACH斩月钥匙链
邮购价 ¥18 会员价 ¥16
死神主角的爱刀，威力无比的斩月，不同凡响的酷圣品，当钥匙扣是不是可惜了点。长15cm

编号:5011
航海世纪主题软件包
邮购价 ¥15 会员价 ¥12
全金属质地，印有震撼海战图片，能容纳小张光盘。

编号:3012
火影木叶项链
邮购价 ¥10 会员价 ¥8
木页标志的坠子配上炫亮的镜银色铰链，造型简单个性。

编号:3013
我爱罗葫芦项链
邮购价 ¥10 会员价 ¥8
我爱罗把土上的大葫芦背在背上，我爱把小葫芦挂在脖子上，别看它小，威力无比。



编号:5012
航海3D注油主题光鼠
邮购价 ¥58 会员价 ¥56
3D光电注油鼠标，市场价98元，注油鼠标内有一艘小船在蔚蓝色的海洋中遨游。



家用电脑与游戏2004年1—12月杂志(除9月刊)
邮购价 ¥6/本
会员价 ¥5/本
家游的2004年杂志全收录，只可惜没有第9期了，汇款时请注明需要的是第几期。



世纪录三部曲之三
梦幻国度
Magical Land
卡通女性网游
2005年暑期盛大出品

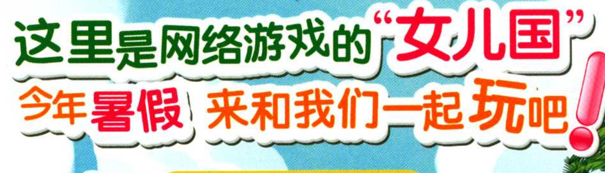
现在还可参加 新挖宝总动员 活动
暑期每天每组服务器固定送出两份大奖



IPOD MINI
SWATCH手表







这里是网络游戏的"女儿国"
今年暑假 来和我们一起玩吧!
mland.poptang.com



SHANDA NETWORKING 盛大网络



盛大网络运营服务 热爪工作室倾力开发
特别为女生打造的网络游戏

最新1.32版"海龙宫"
暑期8月清凉推出
全新海底龙宫地图开放
海鲜军团全面登场
打宝胜地更是避暑胜地
和美眉一起去冒险



mland.poptang.com
8月上旬推出
海龙宫
1.32版

为什么说梦幻国度是女儿国?
《梦幻国度》用户基本资料调查
收回有效问卷数量:32万8692份
调查结果
女性用户: 51.8%
男性用户: 48.2%



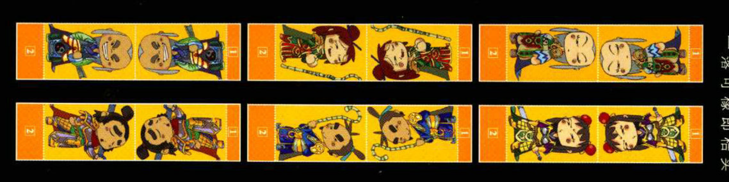
7月23日 冒险岛1周岁啦
快来加入生日Party
怪兽一齐来攻城
暑假新版玩具城
冒险公主您评选
双倍爆率奖品多
玩具城
冒险岛 ONLINE
1周年
mxd.sdo.com
SHANDA 盛大网络
WWW.SNDA.COM



儿时游戏您是否还记得，一个骰子，数个玩伴和一张棋谱，便玩得不亦乐乎！

在《传奇世界》两周年庆典之际，我们将每个玩家游历传世大陆的经典片断一一采撷，制成这盘《传世行》棋谱，与千万传世爱好者共同回忆在传世中的点点滴滴，分享传世带来的种种快乐，一起展望传奇世界无限可能的美好未来！

游戏方法：将下方人物图标沿实线剪下后按虚线折叠，再把桔黄色区1粘贴于2处，人物即可站立。准备一个骰子或将橡皮切成立方体，标上数字即可游戏。游戏时只需从出生地落霞岛出发，按提示操作，第一个到达终点者为胜。



传世行

通天塔

使用记忆一套 召唤任一玩家来到身边协助杀敌

西域好客老兵送你一程，到达 45

西域奇境

欣赏西域美景 停留一回合

禁地

得白云道长指点，独闯禁地 35

被禁地魔王击挥至荒野 38

妖界

蛇洞

追杀三头蛇王，误入蛇环道迷路，停留一回合

机关洞

跃马平原

在姻缘神殿喜获姻缘 停留一回合

热砂荒漠

中州老兵传送至死水沼泽入口 53

入主沙城 可指定任意玩家暂停一回合

参与沙城争霸战 勇猛杀敌，前进四格

逆魔殿

将军坟

进入王城拜师学艺，功力大增，前进三格

闯入中州魔法阵 被传送至逆魔大殿 26

沙鱼群突袭 回土城 15 躲避

中州

将军坟东

落霞岛

路遇巨猿，与之搏斗，不敌，倒退一格

海角村碰到老朋友，回出生地落霞岛 1 叙旧

矿洞

★出生地

矿洞遭遇尸王 受伤，停留一回合

地下魔城

鐵血魔城

作为先驱者，你已到达铁血魔城 你可以指定任何一个英雄多走一回合

★祝贺你，英雄！你已突破人类生理极限，实现了千万年来人类共同的渴望——飞翔！新的战斗即将开始，欢迎进入修罗天界！

传送阵传送至魔城大门处 58

被幽魂袭击，退至死水桥 53

傳奇世界 The world Of legend

woool.sdo.com


新玩家
PLAY!GAMER
ISSUE.132 2005.08


魔域
THE REALM OF MAGIC

玩转未来 PLAY THE FUTURE

CHINAJOY 2005

热力直击



大事件之企业篇

盛大：进军客厅



盛大公司总裁兼 CEO 陈天桥

盛大此次参展，除了力推网络游戏外，另一重要目的是观察玩家对“盒子”的反响。“盒子”是盛大即将于年内推出的一款多媒体电视机顶盒，外观尺寸酷似一台 DVD 播放机，上半部分为银灰色，配置有 DVD-RW 光驱和电源开关；下半部分为黑色，配置有 USB 等多种接口。“盒子”内部类似于一台家用电脑，整合了英特尔的 CPU 与芯片组、以微软操作系统为基础的 OS，以及声卡、显卡和硬盘等，功能包括游戏、上网、音乐、电影等，外接的 CCD 摄像头类似 PS2 的“Eye-toy”，可用于人机互动游戏。“盒子”可外接无线键盘和鼠标，但主要以遥控器进行操作。

这个“盒子”被认为是盛大进军客厅的关键一步，它的成败与否除了取决于硬件本身的质量和价格外，还将取决于内容提供商和渠道商的支持程度，以及 Xbox 360 等同样将目标锁定于客厅的游戏主机的竞争态势。盛大公司总裁兼 CEO 陈天桥在 ChinaJoy 高峰论坛间隙接受了本刊记者的采访。

《家用电脑与游戏》记者（以下简称“家”）：请问盛大“盒子”的主要受众是哪些人？

陈：盛大“盒子”的受众除了包括传统的游戏玩家外，还将包括目前并不属于游戏玩家群体的家庭用户，否则就违背了我们想要带给更多人以更多娱乐体验的初衷。

家：除了游戏外，“盒子”还会提供哪些形式的娱乐内容？

陈天桥：音乐、电影。正如我们的展会叫 “ChinaJoy”，而不是“ChinaGame”，游戏只是“盒子”所提供的一个重要的娱乐方式，但不是唯一方式。我相信大家会在未来看到一个类似于苹果 iPod 音乐播放器的时尚而专业的好玩的“盒子”。

美国艺电：兵分两路



EA 全球发行副总裁韩力克

作为早期进入中国市场的国外游戏公司之一，美国艺电（EA）多年来保持着对中国游戏市场的关注。Chinajoy 的高峰论坛上，EA 全球发行副总裁韩力克（Erick Hachenburg）宣布了未来在华战略方向。

韩力克表示，EA 继续看好中国的网络游戏市场，依然希望与国内各公司开展合作，去年计划在中国建立的独立工作室，将在今年下半年于上海成立。EA 计划通过他们在美国本土设立的各种教育机构，为上海工作室培养各类游戏开发技术人员，其规模将超过 EA 在亚洲其它地方所设立的研发机构。

与此同时，EA 还看好中国手机游戏市场，庞大的手机拥有量使他们看到巨大的市场潜力。未来，EA 将与中国的移动运营商合作，陆续把《FIFA 足球》、《模拟人生 2》等手机游戏引入国内，并以此为中心建设 EA 的手机网络社区。玩家用手机登录网站后就可以看到其他玩家的游戏资料，还可以把自己的角色储存在服务器上。EA 同时也希望得到更多国内手机游戏开发商的支持，为 EA 手机游戏阵营加入更多本土化内容。

家：EA 将以何种方式在中国发行手机游戏？

韩：我们会与相关的手机服务商合作，以付费下载的方式销售我们的手机游戏，用户需要为单款游戏支付一定的费用。

家：如何解决手机游戏的盗版问题？

韩：对于手机游戏产品，我们将使用 DRM 技术对用户加以限制，玩家下载游戏之后只能自己使用，不能进行复制和传播。

（注：DRM，数字版权管理，它是保护多媒体内容免受未经授权的播放和复制的一种方法。DRM 技术通过对数字内容进行加密和附加使用规则等方式对内容进行保护，使用规则可以判定用户是否符合播放数字内容的条件。）

■ 微软：占领客厅



微软 Xbox 游戏技术经理简士轩

尽管陈天桥强调盛大的"盒子"将侧重于教育相关的软件，不会与微软的 Xbox 360 和索尼的 PS 系列展开正面竞争，但既然两者争夺的是同一块阵地，竞争自然不可避免，减少摩擦的唯一方法是在发售时间上尽量错开。微软 Xbox 专案经理简士轩（Jason Chein）在 7 月 22 日的技术论坛上就未来家庭娱乐方式及平台发表了演讲，他表示，微软非常希望将 Xbox 360 引入中国市场。他认为中国的游戏市场正处于爆炸式增长阶段，随着宽带网络的普及，越来越多的家庭消费者将加入到游戏娱乐的消费群体中来，未来中国游戏市场的新的机会，将是基于客厅的多媒体娱乐体验。

在接受采访时，简士轩并未对盛大"盒子"作正面评价。他只是委婉地指出，与硬件相比，内容更重要，把"盒子"放进客厅，并不代表它就能够占领客厅。

家：您提到很希望把 Xbox 360 引入中国，上一代主机为什么没能引进？

简：Xbox 市场已经进入生命周期的末期，我们不想像索尼那样，等到这么晚才把 PS2 引进来，做得又不是很顺利。我们宁愿把资源和精力投入 Xbox 360，要做就要做最好的，要不然就不做。Xbox 360 进入中国还没有时间表，目前的主要障碍是内容。假设 Xbox 360 刚刚在海外上市，如果直接拿到中国来，拿一些国外的游戏进来，我想玩家可能不大会接受。我们需要更多的本土化内容，这就需要开发商的努力。盗版也是一个问题，但我相信我们能克服。Xbox 360 如果进入中国的话，一定会以网络部分的内容为主。你要联网游戏，就一定要通过我们的 Xbox Live，盗版是无法通过的。

家：盛大正在通过"盒子"推广它的家庭互动娱乐概念，这和您刚才提到的"客厅多媒体娱乐体验"的概念相似。您对此如何评价？

简：盛大的盒子我没有看过，所以不好评价，但我知道他们也是想要进客厅。以我个人的经验来看，并不是说你把一个盒子放在客厅里，问题就可以解决了，大家就会来玩你的盒子。在北美，也有一些公司在作 Web TV 的业务，就是在客厅用电视来上网，但都不是很成功。我知道盛大的"盒子"在和国内的很多内容商谈合作，我们现在也在和国内的内容商洽谈。所不同的是，我们所接洽的大部分都是游戏内容的提供商。用户选择主机的依据，还是看哪款游戏比较好玩。

↘大事件之消息篇

■本多圭司：《最终幻想 XI》将引入中国

在 7 月 20 日的高峰论坛间隙，本刊记者采访了日本史克威尔艾尼克斯（以下简称"SE"）公司副社长本多圭司。

家：SE 是否会把《最终幻想 XI》引入中国？

本多：我们会把《最终幻想 XI》带给中国玩家，现在需要考虑的是以何种方式把它引入，所以还需要请大家等待。《最终幻想 XI》在中国大陆地区的运营权会交给即将成立的史克威尔艾尼克斯中国公司。未来一年内，我们还会向中国的网络游戏市场推出两款左右的新游戏，这些产品都是与中国本土人员合作开发的。

家：未来是否会在中国成立自己的研发工作室？

本多：这是必须的。尽管目前还没有开设，但我们会尽快把工作室组建起来。

■伊从胜：《大航海时代 Online》八月定归属

7 月 22 日，日本光荣副社长伊从胜在接受本刊记者采访时表示，《大航海时代 Online》的大陆地区运营商将于八月中旬确定，光荣还有一款《三国志 Online》正在紧张开发中，也将进入中国市场。

家：据我们所知，《大航海时代 Online》的汉化已经完成，为何光荣至今没有决定《大航海时代 Online》在国内的运营伙伴？

伊：事实上我们已经就《大航海时代 Online》的问题正在与合作对象进行最后的磋商，我们应该会在 8 月中旬决定由谁来代理这款游戏。之所以到现在才发布，是我们希望日本以外的其他地区——譬如韩国、中国大陆以及中国台湾地区能够在这款游戏的运营上步调一致，所以进行了一些时间上的调整。

家：在网络游戏领域，光荣目前有哪些针对中国市场的计划？

伊：首先是已经开始测试的《信长之野望 Online》，其次是《大航海时代 Online》，还有一款《三国志 Online》在紧张开发中，游戏类型目前尚不方便透露。这款游戏也将进入中国市场，敬请大家期待。

■林阜民：《大富翁 OnLine》年底内测

7 月 21 日，本刊记者采访了网星史克威尔艾尼克斯公司副总经理林阜民先生，他向记者介绍了下半年分家前后大宇的战略部署。

家：大宇目前主要收入来自《魔力宝贝》，年底运营权移交后，是否会有很大压力？

林：游戏都有生命周期，就算不分家，一款游戏也不可能吃一辈子。随着代理游戏的增多，我们的收入会更多元化，除了"轩辕剑 Online"系列外，大宇在台湾地区还运营了《ROSE Online》和《刀剑 Online》，未来还有《大富翁 Online》。我认为最重要的不在于过去的游戏怎么样，而在于未来的游戏怎么样。

家：《仙剑奇侠传 Online》目前的进度如何？

林：我们对《仙剑奇侠传 Online》要求很高，开发过程中好几次推翻重来。最近花了近半年时间作了一个版本，又被推翻。今年我们先上《轩辕剑 Online II》，《大富翁 Online》年底开始内测，《仙剑奇侠传 Online》可能要到明年才能和玩家见面。

■小林大介：保障《魔力宝贝》用户权益

7 月 21 日，本刊记者采访了网星史克威尔艾尼克斯公司的执行副总经理小林大介先生。就年底《魔力宝贝》运营权的移交事宜，小林向玩家作了保证。

家：今年年底《魔力宝贝》将移交给史克威尔艾尼克斯中国公司，届时将如何保障《魔力宝贝》用户的权益？

小林：我们内部已经制定了很详细的计划，在转移过程中我们会全力保障玩家的利益，服务器会直接从网星转移到新公司，玩家的帐号和游戏点数会完整地保留下来。分家后两家公司虽然会各自发行新的游戏卡，但只要是出过的卡我们都会承认，而且这些卡在两家公司之间可以通用，不会给玩家带来任何困扰。

家：除了《魔力宝贝》，未来还有哪些运营计划？

小林：在网络游戏方面，我们的母公司拥有很多资源，有些是玩家已经知道且备受瞩目的，有些是玩家还不知道但同样优秀的。产品资源是我们的最大优势，我们会尽快把这些游戏引进来。



大事件之趋势篇

技术分工,互利互助



ATARI 公司产品研发资深副总裁和技术执行长 Jean-Marcel Nicolai

微软 Xbox 专案经理简士轩在接受本刊记者采访时表示,由于下一代主机的开发成本很高,中小游戏开发商必须另辟蹊径,寻找生存之道。他指出,“代工”将是中小游戏厂商的出路之一:“大公司现在最大的瓶颈在于人才,尤其是有经验的人才。国外很多公司为了降低开发风险,把内容外包出去。它们可能无法组成 1000 人的研发团队,但可以雇用 500 个人,剩下的 500 人就去找 10 家 50 人的小公司,你帮我做关卡,你帮我做美术,分工合作。小公司也可以借此机会生存并成长起来。”

雅达利(ATARI)公司研发副总裁和技术执行长 Jean-Marcel Nicolai 在本届 ChinaJoy 技术论坛的演讲中提出了同样的观点,在分析了目前游戏制作的复杂性后,他表示,技术层面的制作可以采用技术外包的方式,包括使用第三方商业引擎、游戏 AI 引擎、物理引擎及网络技术等。这样不但可以优化产业分工,而且让产业内的所有公司都有机会展示自己专业化的服务。

在接受本刊记者采访时,Jean-Marcel Nicolai 对正在寻求外包项目的中国公司提出了建议。他表示对这些公司来说,过去的经验很重要,首先要确定自己的强项,是美术、程序,还是跨平台的移植;其次要与对方保持良好的沟通,让对方充分了解自己可以提供什么、不能提供什么。他认为中国公司的优势在于纪律严明,可供挑选的美术人才很多;劣势在于缺乏创意,管理方面比较落后。

积蓄力量,等待成熟



网易首席运营官董瑞豹

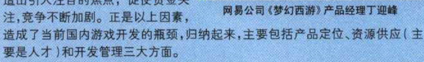
在本次 ChinaJoy 展会上,无论从现场展台,还是产业论坛,都能看到手机平台的移动游戏开始活跃——从欧洲知名手机游戏服务商 IN-FUSIO、国内知名手机游戏厂商空中猛犸和掌中米格等厂商的参展,到 EA、光荣等传统游戏厂商大力介绍其手机游戏,加上许多国内手机 CP、SP 积极发言的移动娱乐论坛,让人不得不联想到 2004 年 E3 展会上突然出现 16% 的手机游戏时给我们带来的惊讶。虽然 ChinaJoy 上的手机游戏数量还很少,厂商活动也不够丰富,加上国内移动网络条件和手机硬件水准还不足以让玩家顺利体验到手机游戏独特的乐趣,但无可置疑的是,手机游戏已经在向我们招手,它们就要大举进攻了。

7 月 21 日,中国移动娱乐产业发展分论坛在第三届 ChinaJoy 展会现场的会议厅召开,论坛主题为“2005 年手机游戏/娱乐的发展、机遇与挑战”以及“手机游戏/娱乐平台的统一与多元化”。会上,网易首席运营官董瑞豹表示,手机平台的移动游戏虽然不是最先出现的移动游戏,但它将成为移动游戏的最大平台,这是因为中国移动电话的用户数量非常大,手机游戏的潜在市场同样也非常大。我玩网 CEO 张祖欣着重谈了“手机游戏经济学”,他认为手机游戏没有标准的商业模式,不同国家的市场,在游戏的定价、收费方式等方面都不同。空中网互动娱乐业务总经理胡斌则通过列举空中网的成功先例,论述了在手机游戏领域,名牌游戏的重要性。

突破瓶颈,寻求成功

究竟是哪些因素制约了国内游戏研发的步伐?如何解决这些问题?在本届 ChinaJoy 的技术论坛上,网易公司《梦幻西游》产品经理丁迎峰就当前中国游戏开发的瓶颈及解决方案发表了演讲。

丁迎峰认为中国在游戏制作领域起步较晚,游戏制作的基础人才和理论知识缺乏;从世界范围来看,网络游戏发展时间不长,并且市场环境不同,可借鉴的经验有限;由于用户高度集中和利润高度集中,创造出引人注目的焦点,促使资金关注,竞争不断加剧。正是以上因素,造成了当前国内游戏开发的瓶颈,归纳起来,主要包括产品定位、资源供应(主要是人才)和开发管理三大方面。



网易公司《梦幻西游》产品经理丁迎峰

他认为,产品定位的瓶颈需要游戏制作人根据政策影响,对目标用户的需求加以细致分析;人才供应的瓶颈需要建立人才养成机制,调动开发团队所有成员的自我认知意识;而管理瓶颈则需要通过在开发人员中培养管理人才,以及着重解决资金供应问题等方法加以解决。

在接受本刊记者采访时,丁迎峰对希望进入游戏行业者提了自己的建议,他认为人才的基础素质最为重要,例如文学、数学、经济等,这些知识对游戏制作很有帮助,需要长时间的积累。他还表示,在缺乏基础的情况下,想靠几个月的培训快速成才并不现实。至于管理方面的瓶颈,他认为最好的方法是强化技术人员的管理意识,尽可能让技术领先者参与管理。

跨越门槛,期待合作

由于与内地疏于联系,香港游戏业一直以来被人忽视。7 月 21 日,香港政府信息科技总监办公室与香港贸易发展局联合在 ChinaJoy 展会上举行发布会,对香港在数码娱乐业上的成就作了展示。

据介绍,香港生产力促进局在 2005 年初曾经作过一次调查,调查显示,2004 年香港游戏业的市场规模为 3 亿港币,较上年平均增长 16%,其中本地市场占营业总额的三分之二,内地市场占营业总额的 18%,其它主要市场分别为中国台湾、美国和新加坡。为了充分利用大陆市场的商机和人才,目前已有四分之一的香港公司在大陆设立营运机构。香港目前从事数码娱乐业的机构达 200 多家,其中从事电脑动画的占 44%,娱乐软件的占 43%,数码特效的占 19%。

香港游戏公司的代表介绍说,香港游戏产业的强势首先在于多元化的文化背景,其次拥有一批在影视动画等相关领域具有丰富经验的专业人士,对于市场趋势和客户需求的反应也很灵敏。而且香港可以利用珠三角的人力资源,在价格策略方面也有较强的竞争力。



香港展团是本届 ChinaJoy 中最大的参展团,参展企业共有 18 家,大部分从事开发电脑游戏,其中包括开发《古龙群侠传网络版》的智傲网络游戏集团有限公司、《星空之门》系列的天朝数码娱乐有限公司,以及《爱神餐馆》系列的火狗工房等香港游戏开发商。香港馆展出了多款最新开发的游戏,包括《英雄堂·大话三国》、《无间道 ONLINE》、《水浒历险》、《星愿传说》、《钛神》和《魔法师的密码》等。

大制作之游戏篇

盛大·《龙与地下城 Online》

《龙与地下城 Online》是继“魔兽”之后，又一款人气度极高的欧美大型网游，它的代理权已被盛大获得。展会首日，我们在现场见到举着“《龙与地下城 Online》内测帐号盛大展台限量发放”牌子的盛大 MM，引来无数观众，但明显这次发放帐号的数量是少之又少的，很快活动便悄然结束了，具体帐号发放数量还是未知。



九城·《快乐西游》

伴随着小天后张韶涵的歌声，《快乐西游》在 ChinaJoy 现场开始启动，九城同时公布，游戏将在 8 月 18 日全面公测。展会现场公开发放了游戏的客户端光盘，同时在展会期间还提供有 50 级高等级角色的账号，让玩家们能够提前体验《快乐西游》高等级的乐趣。更有《快乐西游》飞艇飞临展会上空助阵。



中视网元·《高达 Online》

动漫经典改编的网游《高达 OnLine》的中国运营权最终由拥有央视背景，实力雄厚的中视网元获得。这款策略类的大型网游将原作里的“一年战争”时间浓缩，每三个月决定一次战争的胜负，然后重新开局，可以说是一款有故事结局的网游。中视网元在 ChinaJoy 上展出了大量高达模型为游戏造势，这个托着 COS 高达战士的大手就是一只巨型高达的一部分。



育碧·《魔法门英雄无敌 V》

在今年 E3 上震撼全场的《魔法门英雄无敌 V》也来到了 ChinaJoy！虽然没有了 3DO 和 NWC 的老招牌，但新的“英雄无敌”仍然激动人心。在育碧展台展示的一段 DEMO 表现了一场人类和恶魔军团的野外遭遇战，大天使和大恶魔的决战场面让在场观众为之惊叹。可惜这次育碧没有提供能让玩家亲自操作的试玩版本。



IQUE·《摸摸瓦里奥》中文版

IQUE 在 ChinaJoy 最后一天（7 月 23 日）在全国首发 NDS 的中文机 IDS，而此前在展会上已经有中文版 IDS 游戏供大家试玩，包括最能体现 NDS“触摸游戏”精神的大作《摸摸瓦里奥》，观众可以从试玩台的两个大屏幕上看见玩家游戏的状况。在 IQUE 展台上方，也拉起了“TOUCH!中国”字样的大横幅。



智冠·《三国群英传 Online》

《三国群英传 Online》是本次 Chinajoy 智冠的主打产品，在主题展台周围布满了该游戏的试玩机，同时现场活动也在围绕本游戏进行，“现场国战——万元奖金大放送”在几天的展会当中，一直吸引着相当数量的观众。同时，《家游》还和智冠联合进行了“《三国群英传 Online》主题笔记本大抽奖”活动。



育碧·《波斯王子III》

育碧的《波斯王子Ⅲ》前人头攒动，一段波斯王子驾驶马车，风驰电掣的在古巴比伦城市街巷中飞奔的强劲动画让大家提前领略了这款“波斯王子”系列最新作的震撼效果。记者多次要求亲自操作一下，但工作人员以此为“可控 DEMO”而非“试玩版”为理由拒绝，看来，想亲身体会，还要等到明年此时了……



游戏橘子·《无尽的任务II》

游戏橘子在 ChinaJoy 上举行了《无尽的任务Ⅱ东方版》制作访谈会和上市记者会，向媒体介绍了游戏的研发以及汉化过程，并宣布游戏将于 8 月 23 日开始公测，到会记者均拿到了 5CD 版本的公测客户端。这款欧美奇幻巨作将成为《魔兽世界》在 2005 年霸主地位的最强大挑战者。



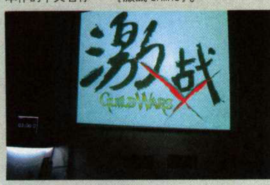
网禅·《一骑当千》

这是一款被定义为“三国志策略动作 MMORPG”的游戏，但是在展会现场，我们还不能体验游戏中的策略部分。现场演示只提供了一个开阔的战场，快速生成的敌人很快就会包围你操作的角色，对付他唯一的方法就是用两种必杀的招式快速解决战斗。虽然目前所展示的内容看起来还是一个开发中的版本，但精致的人物造型，华丽的战斗招式，已经让本作值得期待了。



新浪·《激战 online》

在新浪展台的体验厅内循环播放着“Guild Wars”（旧译《行会战争》）的宣传片，这款NCSOFT投资200亿韩元打造的网游大作，已占据欧美销量榜连续6周冠军。它由原暴雪核心成员，曾担任《星际争霸》、《暗黑破坏神》和《魔兽争霸》等名作开发的Patrick Wyatt、Mike O'Brien、Jeff Strain三人带队的制作团队完成。我们惊喜的看到了他们专门为中国玩家制作的中国风格的游戏场景，包括古色古香的城镇、辉煌壮阔的万里长城、颇具特色的水乡渔船等。在新闻发布会上，新浪正式对外公布了本作的中文名称——《激战 online》。



网禅·《SUN》

SUN首先给人的感觉相比《一骑当千》显得更为华丽，从细节看已经可以媲美以3D图形见长的FPS。角色的造型，铠甲的质地与光泽，都是前所未有的。通过现场试玩，我们也是只能体验游戏的战斗系统，从地形场景来看相比《一骑当千》更为复杂，这也显示出了精湛的图像技术。至于游戏宣传中由电影《指环王》配乐的霍华·萧所制作的音乐，在现场那种嘈杂的环境中根本无法欣赏。



联众·《GF大冒险》

联众从简单休闲游戏向大型图形化休闲游戏进军的第一作，这是一款秉承联众游戏一贯风格、清新绿色、趣味十足的高尔夫游戏，引入了MMORPG里的升级、装备概念，甚至场景都包括沙漠、外星等真正的高尔夫里绝对不会出现的场地，而非充满了“规则”、“赛季”之类的“专业体育游戏”。在ChinaJoy上，联众为玩家们提供了这款游戏的试玩版本，而内测将于今年九月开始。



游戏蜗牛·《机甲世纪》

游戏蜗牛的展台别具一格，一辆彩绘大客车成为最特别的来宾。这个神秘车厢是《机甲世纪》的发布演示厅。《机甲世纪》的好玩之处就在于神奇的“机体组装系统”和“变形系统”的巧妙结合，使玩家不但可以更换身上的装备，还可以控制自身的结构，如“变形金刚”那样，自由DIY自己的形态。



EA·《极速快感：全民公敌》

NFS系列是本次展会EA产品中最受关注的。从目前资料看游戏将加强对抗性，为此一些新系统被引入。黑名单：在玩家进入非法街头赛时，必须向最佳街头车手挑战，赢得尊重，并跻身黑名单。刑事犯罪记录：玩家需要以创记录的次数、街头挑战、摆脱警车追击来建立刑事犯罪记录。目前游戏开发中的版本还不够稳定，在一些赛道场景中会出现接缝错误，我们继续期待该作品在年底登场。



网易·《大唐》

网易秘密制作的民族特色武侠网游——《大唐》将于8月15日左右开始限量内测。在网易展台，我们可以第一次试玩这款采用2.5D画面表现形式，同时具有众多创新特征的游戏。它将凭借对武侠文化的细腻体现，对抗欧美强势作品。



EA·《世界杯足球锦标赛2006》

作为年度系列，本作新增加了经纪人模式，在15年职业生涯模式中，玩家将决定俱乐部的命运。你可以控制预算，管理教练组，决定战术性阵容，或在崭新的全功能球员转会市场上寻找潜在的未来足球明星。



EA·《劲爆美国职篮2006》

与FIFA一样NBA系列同样是年度系列作品，但从目前公布的资料看，NBA2006改进的内容并不多，似乎只是一些细节方面，整体游戏框架依然延续了前作的形式。至于声光效果，以目前演示的PS2版，还不能确定其细节。



光通·《SOS》

在ChinaJoy的光通展台，光通通信与韩国ALEA公司正式签约大型多人在线休闲网游——《SOS》。《SOS》打破常规，一改单纯以对战取胜的模式，提出了对战+合作闯关的全新理念，倡导合作精神。当MMORPG大作日趋饱和的时候，更多有眼光的公司又把目标锁定了休闲风格的网络游戏。



EA·《模拟人生II》手机版

手机游戏未来可能将成为EA中国市场的重头戏。在本次展会上展示的手机作品只有《模拟人生II》，其游戏形式与PC版并没有太大分别，你控制着你的市民，并帮助他们实现人生愿望。在游戏中，你也可以与其他玩家一起探索和定制市民，交换对象，交流思想或向朋友发短信。正如EA的宣传语所言：《模拟人生II》移动游戏给您的电话带来生命。

大制作之硬件篇

索尼·全力开动的影音娱乐

与索尼 PS2 中国版在市场上的低迷相反，本届展会上索尼以空前的布展阵容，形成了全场最具体验价值的展区。这一展区的核心，就是环形布置的 GT4 联机赛场，除了支持 HDTV 规格的大屏幕 16:9 平板电视之外，SONY 还特别为这款游戏的专设方向盘带来了专用支架和专用赛车坐椅，把这个展示区变成了超豪华的街机厅！

除了 GT4 展区外，SONY 支持 HDTV 并附带电脑 VGA-DVI 接口的 19 寸 MFM-HT95 液晶电视，则成为它主要的家用游戏机显示设备，除了在自己的展台上供包括 EYE-TOY 摄相头游戏使用外，还成为美国艺电展台上的惟一显示设备。不过 PS2 通常的低分辨率输出，在液晶这种将就最佳分辨率的显示设备上，表现效果只能说是差强人意。





神游·"Touch!中国"

预计于 7 月 23 日至 24 日在全国首发的 NDS 中国版 iDS，在本届展会上通过与 CGT 赛事的合作，在 CGT 赛场上也展开了热烈的宣传活动，神游小姐们人手一台 GBA SP 或 NDS 在现场展示或试玩，当然也引得过往的观众驻足观看或尝试。有趣的是，虽然 SONY 在自己的展台上并未展出 PSP，但现场也有一些"好事"的 PSP 玩家，拿着自己的 PSP 在神游小姐旁边"炫耀"……



Saitek·"飞行武器"

电脑的游戏周边控制器厂家 Saitek 在国内最新的代理公司联瑞世纪，将 R440 方向盘及 X52 飞行武器控制系统也带到了展会现场。R440 在世嘉展台上成为网络赛车游戏《飙车》的控制设备，整体表现不错，但与 GT4 的豪华车台相比就逊色不少了。不过 X52 飞行武器控制系统就足以傲视全场，这款装备我们也曾详细介绍过，现场则在育碧及另外一家展商的展台上，与《太平洋飞将》一同出展。遗憾的是，这些展台上都缺乏对这款高性能飞行武器控制系统的针对性功能展示和讲解，一般人怕是不太容易看懂这东西的玄妙之处了。



罗技·"不战而胜"

本次展会上最大的硬件赢家，恐怕当数"不战而胜"的罗技了。罗技在本届 ChinaJoy2005 上并未直接参展，但是现场最热门的情景中都不乏 Logitech 的身影，除了英特尔"数字家庭"客厅主题区的 Momo 方向盘，CGT 赛场边罗技全系列游戏专用鼠标、手柄、方向盘产品实体展示台，还有就是最热门的 Sony 展台上 GT4 环形赛场的主角之一—"超级力反馈天驹"方向盘了。在家游展台的数字娱乐概念展示区，罗技笔记本便携摄相头、无线键盘、MX518 游戏级鼠标及可应用于 PC 上的"超级力反馈天驹"方向盘，同样引起玩家极大的兴趣。





Xbox

现场惟一一台作为开发机组展示的 Xbox，出现在"bigWorld" MMOG 世界引擎的小展台前。



盛大盒子

名声很大，但显然还处于"工程样品"阶段，不允许拍照。

英特尔·数字家庭

作为 PC 核心技术的技术和产品供应商，英特尔在此次 ChinaJoy 展会上的参展，可以说是具有标志性意义的。在其风头正盛的"数字家庭"产品应用理念之下，本届展会上英特尔展出了包括最新双核心至尊版的客厅主题区，以大屏幕等离子电视及卡在沙发茶几上的罗技 Momo 力反馈方向盘，展现了美国艺电《极品飞车:地下狂飙》的娱乐情景，当然还有第二显示器显示着最新双核心技术加上之前超线程技术所呈现的 4 线程多任务负载指示。这一展示区是英特尔展台上最吸引人的一角。

移动游戏区、网络游戏区和单机游戏区是比较传统的展示方式，一溜的迅驰笔记本电脑摆在展台上，运行的大多是休闲型小游戏，但这种呈现方式很难令人意识到这是"无线"方式上网。网络游戏区和单机游戏区使用技嘉的机箱，内部应该也是该品牌的主板，但在性能和机箱设计方面的展示也缺乏重点。

在英特尔与摩托罗拉、盛大合作推出"享乐 PDA" E680i 主打手机娱乐功能后，这次展台上也特设了手机游戏区，不过现场并没有可实际操作的体验机，只是陈列了一些实体模型。此外，英特尔专为网吧管理应用推出的"英保通"网吧管理系统也有一个展区。

总体来说，英特尔展台上对于家庭应用情景的特点还缺乏强化，假如能以一个家庭建筑的剖面结构，来展现客厅视听分享、家居无线网络等等主题，一定会给人以更深的印象。期待着下一次我们能感受到更精彩的英特尔。





Tt

知名的电脑个性化及散热周边厂商 Tt 在媒体合作活动中登场，可惜没有机会实际展现他们酷炫的一面。



PS2

在育碧的《波斯王子 Ⅲ》连续展示中使用的 PS2 已经不堪高温了，因此不得不用风扇直吹。



华硕

在家游展台上，接驳了罗技 900 度方向盘、使用飞利浦最犀利的专业级 200P4 大屏幕液晶显示器、加上罗技笔记本/液晶显示器用摄相头，通过华硕显卡、主板提供的特色 FACE2FACE 视频通讯系统，展现出更为紧张刺激的游戏视野。



特别篇之大明星

话说ChinaJoy庙会，啊不，ChinaJoy展会，无所不包，各路明星也是纷至沓来，引发展场一次次的尖啸：

杨千嬅：网易·《梦幻西游》

7月22日，网易公司《梦幻西游》游戏形象代言人，香港当红三栖明星杨千嬅小姐来到ChinaJoy现场，对《梦幻西游》取得的非凡成绩表示祝贺。随后杨千嬅小姐拿出了特别准备的贺礼——题为"网罗天下"的牌匾，这份远道而来的礼物表达了所有喜爱和支持《梦幻西游》的人对它的美好祝福。

■明星指数：★★★★☆
■造势指数：★★★★☆



元华：联梦在线·《龙魂》

虽然也曾作为香港电影"元家班"的重要成员打拼多年，但元华最终还是靠星爷大片《功夫》里的"包租公"形象才突然"红"将起来。7月22日，当元华来到ChinaJoy展会，为联梦在线代理的网游《龙魂》助威时，引来无数玩家争睹"包租公"的风采。元华胡须花白，一身黑白分明的传统功夫服饰，颇有江湖高手风采。

■明星指数：★★★★☆
■造势指数：★★★☆☆



张韶涵：九城·《快乐西游》

7月21日，ChinaJoy九城展台前人山人海，玩家都在热切期待着小天后张韶涵的登场。在一阵爆棚的欢呼声中，九城网络游戏《快乐西游》代言人张韶涵终于出场，与九城总裁朱骏先生携手按下了《快乐西游》的启动按钮，宣告了《快乐西游》正式启动。此后，张韶涵与九城快乐之星共同演唱了她的成名歌曲《快乐崇拜》和《欧若拉》，现场气氛此时达到了高潮。

■明星指数：★★★★☆
■造势指数：★★★★★



张娜拉：世纪天成·《洛奇》

7月22日，ChinaJoy展会世纪天成公司的大型表演舞台迎来了可爱漂亮的韩国宝贝张娜拉，作为《洛奇》的形象代言人，到场为游戏宣传助威。见面会现场，张娜拉亲自演唱了中国玩家熟悉的《甜蜜蜜》，以及自己新专辑中的歌曲，并用中文说出"洛奇我爱你"，令整个现场气氛异常火爆。

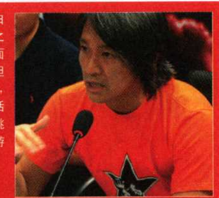
■明星指数：★★★★☆
■造势指数：★★★★☆



周星驰：北之辰·《挑战》

7月21日，一身橙T恤，一头灰白发的周星驰现身ChinaJoy展会，为北之辰代理的网游《挑战》拉动人气。在见面会上，面对记者们的长枪短炮，周星驰坦言自己也是一个"玩家"。他同时表示，自己只会为真正喜欢的游戏助阵，包括曾经的《大话西游》以及现在的《挑战》，而日后将自己的电影名作改编成游戏，或拍摄游戏题材的电影，皆有可能。

■明星指数：★★★★★
■造势指数：★★★★☆



水木年华：完美时空·《完美世界》

本届ChinaJoy首日，曾获得国内最佳演唱组合奖的著名校园歌曲演唱组合水木年华，亮相完美时空展台，并在现场演唱了他们为网络游戏《完美世界》谱写的同名主题曲。

■明星指数：★★★☆☆
■造势指数：★★★★☆



萧蔷：游戏橘子·《无尽的任务II东方版》

7月22日，《无尽的任务II东方版》上市记者会在ChinaJoy展会现场游戏橘子展台的主题影院举行，有"亚洲第一美女"之称的著名台湾艺人萧蔷身着华丽而性感的Cosplay服装登台，扮演游戏中正义力量"奎诺思"的领袖安东尼卡女王。萧蔷告诉大家，除了为《无尽的任务II东方版》代言外，自己还将"亲自"出现在游戏里，担任新手领航员的配音工作。

■明星指数：★★★★☆
■造势指数：★★★★☆



梦洁：盛大·《梦幻国度》

本届ChinaJoy展会上，盛大《梦幻国度》的游戏代言人梦洁悄然抵达现场，相比其他几位参与现场宣传的大牌明星，梦洁的到场似乎并未引起展台更大的骚动——当然，也许是因为盛大的展台前长时间都是处于骚乱之中。

■明星指数：★★☆☆☆
■造势指数：★★☆☆☆





大场面之花絮篇

特别企划 FEATURES

众·现场三大热点人群


盛大展台前总是一副战场式的模样。



张韶涵，快乐吸引力。


有你的日子，是"娜"么的狂热！

现场造型艺术


"牛"车——WOW 主题轿车


翱翔——最高的广告牌


瞄准——记者欢迎星爷的方式


英雄美人——马里奥大叔与公主



求贤若渴——EA 现场招聘处


三毛迎解放——大眼睛邦邦



岁月回想——育碧游戏墙

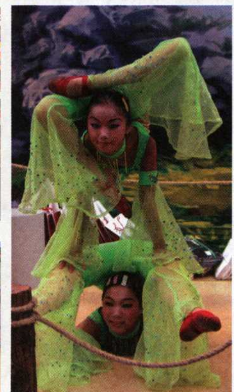


再见!下届 Chinajoy 公告牌 2006 年 7 月 26-28 日

真特技


《快乐西游》快乐大推广。


盛大将前卫进行到底。


《倚天 2》古色古香。

饥渴篇



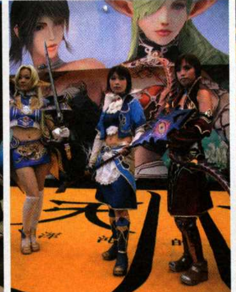
炎炎夏日，Nnnn……分倍的现场音响，清凉的饮料绝对是必不可少的。展会现场设置有多处冰吧、水吧之类的饮料贩卖处，麦当劳也在现场开设了专卖店，说起来还是大快餐品牌的生意是最好。

大场面之MM Show











家游记者团在行动


采访EA全球发行副总裁韩力克


采访金山软件董事长求伯君


采访日本电脑娱乐协会副会长猿川昭义


采访盛大公司总裁兼CEO陈天桥



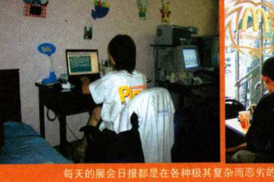

采访史克威尔艾尼克斯副社长本多圭司


采访腾讯公司总裁兼CEO马化腾

采访唯美德董事长兼总经理朴冠镐


采访网易创始人兼首席架构师丁磊

暗黑编辑部之上海篇



每天的展会日报都是在各种极其复杂而恶劣的环境中创作出来的……

男孩的童话故事

文／绝望的孤独

管家是一只打着纯白色领结的黑色家猫，全身透着说不出的高贵气质，总给人一种看透一切的感觉，讨厌的感觉，仿佛它才是真正的主人，虽然每当我打开门进到这屋中时，它都会微低下头，淡绿色的眼睛同时闪现出一种诡异的光芒，然后用更加诡异的声音问候我……

梦之回廊

"欢迎回家，我的主人。"它总是用那讨厌的声音这样问候我的到来，它的名字叫"康姆"，全称好像是"康姆·皮优特"。

"哦，请在这里换鞋。"

"哦，请不要去碰那些花草。"……

它总是用近乎命令的口吻命令我，对于这些命令我必须遵从，就算不服气也只能消极地接受，哪怕它让我去死。毕竟它控制着我的一切，虽然我是名义上的主人……

我试着睁开眼睛，看不穿的黑暗笼罩着我的身体，我感觉到我是躺着的，似乎是飘浮在这黑暗中吧，是在做梦吗？已经分不清梦境和现实了，真想永远待在梦里，因为这有随心所欲的自由。

"在梦中真的可以随心所欲吗？"那黑猫突然从黑暗中蹿了出来，落到我躺在黑暗中的身体上，淡绿色的眼睛逼视过来，等待着我的回答。

我想用手推开他，可却动不了，就像被控制了一样。这种事时常发生，所以我别无选择。"我想是的，梦、幻想甚至是游戏，这些都是自由的空间。"

"呵呵，你真的这样认为吗？"黑猫冷笑着用利爪划向我的脸……

我猛的睁开眼睛，自己正站在这回廊当中，黑猫尾随在身后。

"主人，您还好吧？"它冷冷地说。

我并不理会它，回忆了一下刚刚的梦境，心想难道梦中并非是自由的？环视这条同样叫做梦的回廊，这里显然不能为所欲为，就算我把那黑猫一脚踢开，这里仍有黑色的石墙，黑色的天花板，黑色的木质地板束缚着我，可梦中会有什么束缚呢？我胡思乱想着……

那些被规定好的世界

"累了，我要去睡了。"我并不看着那黑猫说到。

"您的卧室在四楼。"黑猫用那不带丝毫感情的声音答到。然后眼前一黑，我便站在402室门前了，推开没有上锁的门，进到房中，回身把黑猫关在门外。

在肮脏的门廊上脱去鞋子，环视这破败的房间——我的卧室，窗子被帘子挡着，只有一丝光线，一张单人床竖放在那里，一些简单的家具陈列在其中，给人一种异常熟识的感觉。



刚想去试试那床的软硬，却听到类似浴室的门后传来哗哗的水声，我悄声走过去，耳朵贴在门上确认了一下，难道有小偷？我不禁想道。在房间中找寻了一下，没有可以当做武器的东西，想去叫那黑猫，房门却打不开了，无奈我悄悄地将浴室门打开了一条缝，向里窥视了一下。好大的水雾……什么都看不清，我闪身进入其中。

天！我的卧室边竟然会有如此华丽的天然浴室！看到这个由泥土、温泉、开满火红色花朵的树木组成的浴室，"奇怪的建筑风格！浴室竟修得比房间还大……"我一边这么想着，一边向那个最大的浴池走去，透过水雾，看到池边的石台上放着一套日式的女生校服，这一惊非同小可——难不成我的比卧室房间还大的天然浴室中会有一个穿校服的日本女小偷在洗澡？顺眼望过去，险些喷鼻血——一个无比美丽的女孩正在池中嬉戏，她有如绫波丽一样的红色双眸，如绫波丽一样的淡蓝色短发，一样的脸庞，一样的身体……直接的说：她根本就和绫波丽一模一样。

可她不是绫波丽！不知为什么我深知这点。而且不知为什么，我的身体不由自主的动起来了，虽然这种事时常发生，但这也太不是时候了吧……只见我把那衣服挂在一根树枝上，用手傻傻地摇了起来。

那女孩发现了异常，游了过来，"老公，是你吗？"她甜甜地叫了一声。

她有老公了？顿时一股莫名的失落占据了我的内心，也使我失去了躲闪的机会——被发现了。

"老公，我就知道是你。"我一下呆住了，预期中的尖叫没有出现，她却甜甜地冒出这么一句。

我回头确认了一下周围是否还有别的人，却没发现，便又转过头来，疑惑地望着她。

她的脸微微泛红，拘束地扭动了一下身体，我才如梦初醒，迅速地转过身去，从背后把衣服放回到石台上。

回到卧室中，快步走到衣橱边确认了一下，舒了口气，没有那该死的眼睛，总算放下心来。

“咳……”黑猫从阴暗的角落中走了出来，为了引起我的注意，它咳嗽了一声。我对此早已习以为常，仍是不理睬它。

“动漫、小说这类事物也存在你所谓的自由吗？”那黑猫用虚无的声音问道。

“那些被规定好的世界吗？”我仍是不看着它。

“还有什么是没有被规定好的呢？”黑猫用讥讽的口气反问到。

“比如梦，幻想游戏之类的吧。”我答到。

“你会明白的。”黑猫无声无息地离开了。

402 室中爱的升华

被规定好的世界？我回味着黑猫留下的话。难道我一直存在于一个被规定好的世界里吗？在这样的世界又怎么会有自由呢……

“老公，你还好吧？”一下回到现实之中，那女孩正用手在我眼前轻轻地摇着。看我有了反应，她才松了口气。“老公，你发什么呆呢？”她甜甜地问道。

“等…等一下…我好象不认识你吧…”头脑中的疑问终于提了出来，虽然有些失落的感觉，但被一个根本不认识的女孩称为“老公”这种让人摸不到头脑的问题，我却是一定要提出来的。

“你可以叫我‘梦’。”女孩并没有惊讶，这倒打消了认错人的想法，可却更让我疑惑了。

“那么你为什么叫我‘老公’呢？”

女孩轻敲了一下我的头，脸又红了起来，害羞地说：“我是你的妻子，当然要叫你老公。”

天！不会吧，难道我丧失了记忆，在之前的一段时间娶到了一个无比美丽的妻子。“这是什么从什么时候起的？”我一只手抓着微微有些发胀的头问道。

“什么时候……”梦微低下头，脸更加红了。“自从我到这个世界上以来，这就被定好了——我是你的妻子。”梦抬起头，深情地望着我。

定好了？被规定好的？这句话一直在脑中回荡着，这真是个奇怪的世界，被规定好的世界，对此，我只能遵从，就算不服气，也只能消极地享受。

“好吧，你是我的妻子，那么你知道我的名字吗？”我突然问道。

“我应该称你为老公，就是这么定的。”呵呵，天啊……

“叫我‘爱’好啦，这样我便有新名字了。”不知为什么，顺口说出了之前看过的一句台词。

“好吧。梦，你是我的妻子，那么你会爱我吗？”

“嗯”梦用力地点着头

“嗯，我也会爱你的。”

无聊的每一天

梦从不走出我的卧室半步，她说自她出生以来就一直在这里了，其实说起来我对这屋子的依恋也只限于这卧室吧，只是因为卧室中有我那丝毫不沾凡尘的妻子，这是我留下来的唯一理由。

说实话这屋中真是有够无聊。只要我一踏出卧室的门，黑猫便会跟上来。然后无时无刻地跟在我身后，许多地方它都禁止我进入，早已习惯了它那诡异的语气，“主人，如果你不想被反锁在那房间中的话，就不要进去。”这是在我想要进入卧室下面的302号客房时它这样说的。



说起来这种无聊的感觉，之前好象也曾经历过，那是在玩某个游戏吧。

真搞不懂所谓的 RPG 游戏竟然做得比网游还无聊，在这垃圾、BUG 与盗版并存的世界里，从剧情到制作再到玩家素质，没有一样不让人为之心痛，难怪中国的单机游戏会没落……而我现在却有同样的感觉。

还好有梦陪我，有个可爱的妻子还真是不错，我不禁想道。可这毫无内容的生活却让我一点也不开心。在这里埋葬那样多的时间是否有意义呢？我不知道，只是越来越厌烦这看似充实却无聊的生活了。

梦却丝毫不沾风尘，任何世俗的事物都无法接近她。“只要你爱我并永远留在我身边，我就满足了。”她总是这样对我说，语气中还总是带着忧伤。

“你在担忧什么吗？”我不解地问。

“没什么……只是怕你会离开我……”她皱着眉，声音越来越小。

我拍拍她的肩，“我不会离开你的。”我说得很认真：“这里是我的家，你是我的妻子，我不会离开的。”

梦却突然扑入我怀中，嘤嘤地哭起来……

梦为什么会哭呢？

我不知道……

被游戏玩的人

不知为何，我又身处于这熟悉的黑暗中了，这次是站着的，但仍是无法动弹，眼前的黑猫渐渐明显了起来，虽然没有光，却可以看清楚。

“那么您认为游戏中有你所谓的自由吗？”黑猫边悠闲地舔着爪子边问道。

“从某些方面来说算有吧。”脑中突然出现了“自由度”这个词，便这样答到。

“哼哼…”黑猫冷笑了两声，“那么，我的主人，您觉得现在生活得自由吗？”

“你说呢？”我轻蔑地望着它反问道。

“很显然不是，对吧。”黑猫脸上仍挂着那令人厌恶的微笑。“那么如果我告诉你这里便是游戏世界的话，你还认为你之前的话是正确的吗？”

“破坏气氛的家伙。”我瞪了那黑猫一眼。

我当然知道这只是个游戏。但我却真的喜欢把这一切当作真实的。

“你们人类都这么喜欢自欺欺人吗？”黑猫反过来用轻蔑的眼光望着我。

“我喜欢，要你管！”

“我的主人，在这里，您想要什么我都可以给您，怎么样，您是不是该感谢我呢？”

“说的也是呢。”我突然微笑着说：“真应该感谢你赐给我一个妻子。”

“但愿您没有喜欢上那虚拟的事物。”黑猫用嘲讽的语气说道。

“为什么不呢？”我仍是微笑着望着它。

“你们人类真是可笑，总是喜欢些虚拟的事物。”

“也许我是异类吧，也正是因为有我这种人，你才有存在的价值吧。”我自嘲地苦笑了一下。

“哼哼，看来我们是相依存的呢。”黑猫也自嘲地笑了两声。

“但是我会打倒你的！”我坚定地说。

“想要结束这个游戏？”黑猫有些惊讶。

“不！只是想要一个新的开始。”我直视着黑猫的眼睛说到。

“自不量力的家伙……”黑猫说着消失了。

说起来自己一直在玩这个游戏，一个很无聊的游戏，我留下的唯一原因便是梦。虽然是毫无意义的事情，可我却很痴迷呢，到底为什么呢？

难道我会爱上一个程序吗？虽然本须和秀树与小叽早已开了先河，可毕竟那是漫画呀。我到底在想什么东西，梦也许只是因为程序才会那样对我吧，难道我被骗了吗？可恶，大概我是被这该死的游戏给玩了吧。

算了，我想那么多做什么，自己本就是个 OTAKU(动漫狂热爱好者，喜欢混淆现实和虚拟，喜欢虚幻的事物远胜于现实，又何必在乎那些无趣的东西，我是真心喜欢梦的，又何必想那么多……

可是这该死的游戏真的很难让人接受，接受不了的话就改造它好啦，当然在这之前我要先确定一件事，毕竟这是个童话，所以可能性很大。

永恒的心之融合

我真是败给这无聊的游戏了，连话都快说不出了，终日坐在床上发呆，黑猫根本不曾理会，梦却越来越着急……

终于有一天，梦正趴在床前深情地望着我，却突然哭了起来，泪汪汪的大眼睛一眨一眨，大颗大颗的泪珠从脸颊上滚落下来，梨花带雨，惹人怜爱。

“怎么了？”我轻轻地用手指拭去她脸上的泪，轻声问道。

“停下吧，快，请停下吧！”梦突然大声说道。

“停下什么？”我无力地问道。

“离开吧，快，请离开吧！”梦有些惶恐不安，但仍坚持说下去。

我用手轻抚她的脸颊，“为什么？告诉我为什么？”

梦用双手扶住我的手臂，把头依在我手上。“我不能再隐瞒下去了……”她那苍白的脸上又已挂了两行泪了。“这里并不是真实的世界，这里不是……这里……这里只是一个游戏的世界……”那如珍珠般晶莹的泪水又不断涌出来，真让人不忍心再看下去。而此时，一种甜美的感觉已在心中扩散开了。

“那又怎样？”我毫不在乎地说道。

“他们希望你永远沉迷在这里，这样大家才可以存在下去。”

“他们？”

“这游戏中的其他程序。”

“那么你呢？”

“我……也希望你留下来。”梦那美丽的脸上终于恢复了些血色，我情不自禁地吻了她的额头一下。“可是……可是你一点也不快乐……”梦把头转向一边，斜视着无所谓的事物。“所以，请你离开这里吧！”她又将头转回来，认真地望着我。

“我离开的话，你会消失的。”

“那不重要……”梦无力地摇了摇头“不要管我……”

“不！你才是最重要的！”我突然将她拥入怀中，拥得紧紧地……

那件事已经确定了——梦是真心爱我的。

玩转游戏 我才是上帝

“呵呵呵，真是感人呢。”梦轻颤了一下。我才意识到那黑猫又来了。

“还真是低估你了，竟然感化了一个程序。”黑猫嘲讽道。

“梦不只是一个程序！”我大声反驳道。

“可笑的人类，总是自欺欺人。”

“我真得很讨厌你！”我毫不避讳地直视着那黑猫。“该是你安静一下的时候了。”

“可笑的人类，不只自欺欺人，还很自不量力。”黑猫轻蔑地望着我。

我拍了拍梦的肩膀，跳下床走向那只黑猫，一脚踢在它头上，那黑猫便旋转着撞到了墙上，又瘫软下来。

“动不了了是吗？”我轻笑着抓起那黑猫脖颈上的皮毛，将它提了起来，“被你耍了这么长时间，也该是你受惩罚的时候了。”

黑猫惊讶地望着我，却说不出话来。我将它提到那302号房间的门前，“好好反省一下吧！”说着将它一脚踢进了那房间，然后将门反锁。

回到自己的卧室，梦也是惊讶地望着我。

“都结束了。”我微笑着说道。

梦却显得很不安，她拉着我的双手不知如何是好地说：“可是不对啊，如果大管家被打倒的话，这里应该会变成美丽和平的美好世界的。”

“没关系的，这样就好了。”我握紧她的手。

不知为什么，感觉梦的眼中有些暗淡，大概她很期待那美好的世界吧。我却不能告诉她我用修改器当掉了那黑猫的程序，那样她一定会害怕的，可我又不得不给那该死的黑猫一点教训。也只能如此了，谁让它自以为是的想控制我，它终归是人类造出的事物，也终归要毁在人类手里。

游戏 玩的是艺术

虽然不知这无聊的游戏在通关后会有怎样的改变，但却真的不忍心看到梦那有些失落却仍强装笑颜的样子。于是，我决定完成这个游戏。

想来这个世界上无意义的事物实在太多了，从无意义的游戏，到无意义的人生，可人类却仍是毫无意义地进行着，大概本就没有什么为什么吧。

记得之前看过的几段类似于魂斗罗零人斩录像，或是魂斗罗连续开枪零人斩录像等等吧。都是些很BT的录像，那些便是传说中的达人玩出来的，绝对有艺术价值的东西。

也许会有许多人不明白，为什么这些人会在那本就是毫无意义的事物上浪费那样多的时间去做那些更加毫无意义的事情，我当然可以反问人们，“我们在人生旅程中发奋图强，拼个你死我活的，不是同样毫无意义吗？毕竟人死和Game Over没什么区别。”但我却只会回答：“因为我们是玩家。”对，因为我们是玩家，就如同我们是一个活着的人一样，不管人生和游戏是否真的没有意义，我们都要将之进行下去，因为，我们有这个义务。

虽然游戏已经被定义为“第九艺术”了，但真正将这艺术演艺出来的不正是我们这些玩家吗？不管一款游戏是优是劣、不管我们是不是很菜，最少也应该对那些制作游戏的同样热爱游戏的人们献出一点尊敬吧，所以拿出点职业精神吧，对于任何一款游戏，我们最少应该将它玩完。



于是，我来到302号房间的门前，来结束那黑猫的生命。

发展的最终是毁灭

进到302号房间中，却没有见到那只黑猫，径直来到厨房墙上的洞口前，没有犹豫，钻入其中。

“你来了。”黑猫漂浮在空中，周围是那熟悉的黑暗。

“嗯，我来了。”我直视着它的双目。

瞬间，那黑猫暴烈般地膨胀开来，化作一只拥有锋利牙齿和锐利爪子的巨大黑猫，咆哮着站在我面前。

不知什么时候，手中多出一把闪着纯白色光芒的圣剑，我还没搞清是怎么回事，便被一爪击中胸口，飞出老远，鲜红色的液体从三道不等长的伤口中流出来，只是不觉得痛，跳起来猛得将剑挥向那黑猫，却只看到一个大大的“MISS”闪现出来。

“真可惜，这里的一切都被我控制着，你是不可能战胜我的。”黑猫又一爪招来，我忙用剑抵住。

“总会有弱点的。”

“你太天真了！”黑猫将粗大的尾巴扫过来，我一把抓住它，用力将其斩断，只听它惨叫一声，便不动了，我忙冲过去在他身上又砍了两剑，它尾巴慢慢长好了，再次向我扑过来。

“那便是你的的弱点吧。”我轻笑一声，黑猫不作声了，只是又将爪子拍过来……

只几次，黑猫便倒下了，趴在那里喘着粗气。

“怎么啦？这样就不行了？照理说你应该会变身吧。”我哂笑着。

周围的黑暗突然变红，黑猫身上也闪烁起红色的光芒来，慢慢化作一个巨大的球体，撞了过来，根本就无法抵挡，我再次飞了出去。

“可笑的人类，我可是完美的，以你的力量怎可能击败我？”球体中传来黑猫那虚无的声音来。

“完美？完美的事物真的存在吗？”我用手背拭去嘴角的鲜血。

“哼，这里可是游戏的世界，完美自然是存在的。”

“虚假的完美……”

“可笑的人类，你敢说你玩游戏不是为了追求完美吗？”

“我追求完美，但厌恶你！”我奋力站起来，猛地将剑挥向那球体，剑身触及球面的瞬间，流畅地划开了。“连摩擦力都没有，也配称为完美吗？”

“……谁说要有摩擦力才是完美？”

“那又是谁说球体才是完美的？谁说漂浮在空中就是完美的？哼！根本就没有人定义过完美吧！”

“……不！不可能！不可能的！我应该是完美的才对……我可以变，可以进化成最完美的……可以……”那球体开始膨胀，又瞬间缩小，不断地变换着形状，横冲直撞。最终，在一声巨响中，它炸开了。

任由这暴烈之风吹拂着我的脸颊，缓缓地落回到302号房间的地板上，刚才的爆风把这房间中的黑暗驱的一干二净，一切事物都放出耀眼的光芒来。

终于结束了。

被束缚着的自由

“被你打败了……”猛地转过身去，看到那黑猫又变回原来的样子了，只是现在它是半透明的，漂浮在空中，大概是灵魂吧。

“早说过我会打败你的……”说起来好像是它自爆的吧……我这么想。

“你死了吗？”我问。

“死？那倒不会，只是以后不会再出现了。”

不知为什么，心中有种莫名的空虚，这是每当我结束一件事物时都会有的。

“以后你仍可留在这里，我不会再束缚你了，以后有什么事，就去找你那位美丽的妻子吧。”黑猫的身体开始变淡。

“等等，你曾问我还有什么是没有被规定好的，现在我可以回答你了。”

“哦，是吗？那是什么？”

“我想过了，梦是会受潜意识影响的，而且随时都可能醒来，幻想是会受人们思想中的边边框框的束缚，游戏也就不用说了，而且这些都不是真实的。”我叹了口气：“真正没有被规定好的，应该是未来的命运吧。虽然要自己去开拓，但自由本就是相对的吧。”

“呵呵，你终是找到了。”黑猫苦笑了一声，“只可惜我们是没有命运的。”

“不！你们的命运是和我连在一起的。”我将手张开放在胸前表示我的诚意。

“呵呵，是吗？那么你保重了。”黑猫慢慢地隐去了。

我们因为现实中的种种不快，现实的不完美，现实的束缚而投向游戏的世界，可这里不仍是没有我想要的吗？而埋藏着快乐完美和自由的地方，应该是我们那美好的未来吧。看来我也应该好好把握一下自己的命运了。

尾声

“老公，你又在发呆了。”不觉间已走回了自己的卧室，梦又惊醒了我的遐想。“老公，快看这里变得多么美丽呀。”

是啊，顺着梦的手指望去，这屋中的所有黑暗都已不见了踪影，取而代之的是无数鲜花、绿草和耀眼的光芒，美丽极了。

“老公……你要走了吗？”梦的眼中又有些黯淡。

我扶住她的双肩，“早说过了，这里是我的家，我是不会离开的。”虽然以后没有像之前那么长的时间陪在梦身边了，但我却是绝不会离开的。

看到梦又开心地笑了起来，我便轻轻地将唇印在了她的唇上……

“老公，早点回来哦。”

“嗯，那么我出门了。”■

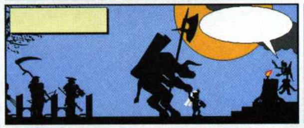



我们的魔兽世界



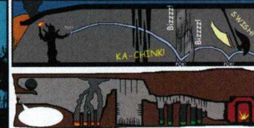


文/半岛铁盒











卡卡说："这群人真丢我们的脸。"

我说："对。"

他说："我的治疗能力肯定比他们强。"

我问："是吗？"

他说："你别忘了，我在YC的学习成绩是全年级第一。"

我说："那又怎样。"

他自信地说："分数代表一切。"

学院

勿庸置疑，YC魔法学院是一所很有名气的学院。按照校长的话来说，这所学院不但在人类王国极其有名，而且在兽人和暗夜精灵那里也享有很高的声誉，甚至连亡灵这样卑微的种族里也有不少家伙知道YC。所以我满心期待，一脸憧憬。想毕业之后，我就是个名人了。

以后，我才明白，亡灵们之所以会知道YC，原因是许多战俘都曾经是YC的学生。可当时无知的我只会念叨着："今天我以YC为荣，明天YC以我为荣"的白痴句子。

其实，按照我的资质，遭遇那无比严格的面试，是根本无法进这所学院的，最后挤进去全是因为我和血法师大人的关系——如果那也算是"关系"的话：具体说来，我有一个邻居，名字叫卡卡，卡卡的父亲有一个朋友，这个朋友的表妹的恋人的舅舅曾在战场上救过血法师一命，虽然之间的关系比较牵强，但我和邻居卡卡依旧得以用一些装备作为交换，获得了血法师推荐入学的条子。事成后，我便和卡卡开始在YC的学习了，以成为一个优秀的牧师为目标而努力。

学习的过程让我认识到了梦与现实的落差。

上课时，当我开始思考牧师在战场上，应该是个什么样角色的实际问题时，正在为幻想中的英姿暗自窃喜之时，导师会带着无比纯洁的笑容对我说："尼克同学，请你站起来，回回灵魂先。"于是，我很听话地站起来了，自然的，所有人都看我，我很不好意思地低下头。思考着该摆个什么表情才能掩盖自己的尴尬，就这样思考了很久。

正当我为想出好动作开心时，导师又问我："你能把我刚才说的东西简述一遍吗？"

我说："不能。"因为刚才我在思考摆什么表情的问题，所以情况是我继续思考怎么掩盖尴尬的表情的问题，如此恶性循环不已。

我们的主要任务是背咒语，导师常说考试时咒语占了绝大部分的内容，背熟咒语是很有用的。当然单单背熟咒语也是不够的，你还得在数学、物理和化学上捞点分数，这样才能给你的毕业考试通过打上包票。

接着，我们背着咒语，算着数学，套着物理公式，摆弄着化学器材。

每星期仅有的一节实践课上，我们也全部端坐，看导师把一只猪召唤出来，然后她把双手放在胸口，念起唧唧呱呱的咒语，随即扬起她的手，猪就灰飞烟灭了。然后她向我们说，考试时如果有这么一幅组图，题目问你里面的人用的是什么魔法，你要答驱散。一定要记住，这题分数很高。

我突然发现，来这里不是学怎么去做一个牧师的，而是来得考试分数的。

导师总是希望我们把分数提高到一个无法提高的满分高度，可总有些人无法做到。她很生气地骂他们，把音调的尖锐调至最高，被骂的叫尼克的孩子——我，只得低着头望着自己的手指在抽搐。至于我的好朋友卡卡，他是一个很优秀的孩子，学习成绩年级第一，他常常受到老师的表扬，称他是"同学的好榜样，老师的好帮手。"

同时，导师总喜欢跟我说："你不认真听课，以后准备去要饭吧。"

我想：要饭，这也许是一个不错的SOLO职业。其实，我早就习惯一个人爬到屋顶，望着操场上一群家伙为抢一个球而拼命，我体会不到他们的乐趣。只得把目光从那些人身上转移，盯住永远看不到尽头的蓝天，望着飞的动物在云端自由翱翔，看到眼睛累了，合上，像个死人一样躺在那里，一动不动地沉睡。

战争

战争的消息飞似地传到我们校园里，满校园的喇叭都在宣传战争的正义性，慷慨激昂、涕泪纵横。

联盟的最高领袖——大法师阁下，先是发表声明，称亡灵在大规模培育强大杀伤性的冰龙。说这样做有碍世界和平，命令亡灵禁止这一活动，否则将采取强硬措施用武力解决问题。亡灵的死亡骑士没有承认。而兽人的领袖——先知，说要对这一事件做全方位的公正调查，亡灵欣然接受，最后调查结果称亡灵是的确有密谋的计划。死亡骑士还是不承认。可大法师依旧联合先知对亡灵发动进攻。

学院里还是和往常一样，弥漫着学习的气氛，这



令我们的导师十分高兴。我想她唯独不高兴的是我的表现，我总是在上她的课时睡觉，打着响亮的呼噜，流着泛滥的口水。这的确让她非常恼火，可她越恼火我就试图把呼噜打的更响，口水流得更泛滥。

又是一次实践课，导师自认很有新意地把召唤出来的动物改成小鸟，然后问我们用的是什么魔法，虽然我认为这毫无新意，可同学们依旧看得拍手叫好，他们或许认为，看到飞的东西是件很牛的事情。但这群只会踢球的人全然不晓得，经常坐在屋顶的我，时常会观看到狮鹫骑士的英姿。这无疑更具震撼力，最重要的是它不会被导师的魔法驱散掉。

突然间，卡卡举起了他的手，站起来问道："导师，我能不能学这个魔法？"我必须承认，卡卡的表情让所有人看起来都是非常的天真无邪。

导师说："现在还不能，你魔法值还不够。"

卡卡说："什么时候能？"

导师说："我看你的资质，需要三年。"

卡卡说："那么长！"

导师说："你的资质很好，所以只要三年，而其他人需要的时间更长，你已经算是幸运的。"我想我在导师的眼里大约需要一百年的时间。但事实上，我和卡卡一样，都是在资质不够的情况下，靠着血法师的条子进来的。

导师问卡卡："你为什么会有这个想法？"

卡卡相当自豪地说道："因为现在在打仗，我要上前线为国捐躯。"

导师很开心，拍拍卡卡的肩膀，转过头对我们说："各位同学，让我们为卡卡同学鼓掌吧，好好向他学习这种高贵的爱国品质！"

在如潮的掌声中，我想，为什么我要向一个不珍惜生命的人学习。

这一刻，卡卡的脸恰似田里熟透的番茄。

课后，我正准备爬到屋顶去睡觉，卡卡却拉住我，一脸的幸福，我很惊奇，料想自己现在和很多人都没什么关系，包括卡卡。

他说："尼克，你知道今天是什么日子吗？"

我想起些什么，但仍旧说道："不知道。"

卡卡试图勾起我的回忆，说："我们每年都在这天一起玩的。记起来吗？"

我说："哦，是吗？对不起我实在不知道。"说完我头也不回地跑路了。卡卡在我身后的表情可以忽略不记。我也不知道现在为什么喜欢疏远卡卡，实际上，他却不怎么疏远我。他还是和过去一样喜欢找我倾诉，但他却怎么都找不到我。我想他有点伤心。

其实这天是我们的生日，很恰巧的是，我们居然在不同的娘胎里同一天降生，作为邻居，我们每年的生日都一起过，可我想，今年会破例了。

大选

人类和兽人渐渐取得战争的优势。因为没有冰龙的亡灵是不可能战胜我们的强大部队的。战争进行到第二个年头，四年一度的领袖大选开始。竞选者是现任领袖大法师安东尼奥和新参选的圣骑士帕拉丁。

我对大法师的印象不怎么好，不想把我那张选票给他，不过对于人类的圣骑士，身为精灵的我也对他知之甚少，如果竞选的是血法师，我想我会毫不犹豫地把票投给大法师。之所以这样，是血法师的那张条子，才把我送进YC这个狗日的地方的，我对他憎恨无比。

圣骑士怒斥大法师对世界和平所带来的不安定影响，提出和平解决亡灵问题的建议。在国内问题上，



他提出现行的教育体制需要改革，不要用素质教育的幌子去搞应试教育，不要为毕业而上课，为学分而读书。于是，我决定把选票要投在他头上。

我兴致勃勃地跑到投票站的投票机前，然后惊诧地发现，这台投票机上只有一个竞选人可以选，那就是大法师。起初我以为是机器故障，便换了台试试，可看遍了投票站的所有投票机后，我突然想起一件事，圣骑士是人族的，而大法师是精灵族的，一个尖耳朵的精灵牧师——我，也是精灵族的。当然，我可以换一个投票站继续支持圣骑士，可毕竟要再找一个投票站点是件比较累人的事儿，而且也许所有的精灵投票站都只有一个选项。

事实证明我没有徒劳地再去找其他的投票站是正确的选择。精灵族全部把选票给了大法师，而人族把选票全给了圣骑士。最终决定权落在了以山丘之王为首的矮人族手中。我也开始对领袖选举失去兴趣，毕竟我一个人的选票根本改变不了什么，更可悲的是，我连改变的权力都没有。我依旧躺在屋顶上，任由安静催化着睡意。

当我醒过来的时候，突然发现卡卡坐在我身旁，我见他在盯着我，用着一如既往的眼神，只觉得很亲切。

他见我醒后，说："尼克，你觉得这次选举谁会赢？"

在没有任何铺垫的情况下问出这个问题，让我措手不及，顿时哑口无言。

卡卡自顾自说道："我觉得吧，大法师还是比较有希望的。"

我说："为什么？"

他说："因为山丘之王对大法师的依赖更多一些。"

我说："怎么说？"

卡卡说："辉煌光环使得山丘有着更多的锤子可以去砸敌人，没有大法师，山丘只是个高级步兵。"

我说："难道没有体力的山丘之王还能拿锤子砸人？"

他瞧了瞧我，说："的确，圣骑士的圣光也很重要，他可以帮助山丘恢复体力。但你要明白，山丘可以带个血瓶。"



我继续反驳："那如果大法师挂了，山丘不没戏，你也要明白，大法师在战场上是很脆弱的，很容易挂的。"

他平静地说："大法师也可以带血瓶。"

我说："你怎么不带个血瓶。"

结果正如卡卡想的那样，山丘之王的矮人族把选票投给了大法师。可我想，为什么山丘之王不会想着去带个魔法瓶。

毕业

战争开始时，失落的神庙晴空万里；战争结束时，失落的神庙飘起鹅毛大雪。

大法师的继任，催化了战争的进程。人兽联军终于在失落的神庙彻底降服了死亡骑士以及他的亡灵军队。

时间的脚步犹如加了邪恶光环的狂热食尸鬼，快得令人来不及停歇。转眼间，毕业考试就快到来了。

在很多人眼里，我是个毕业不了的家伙；而卡卡却正相反，能够以一个很优异的成绩毕业，然后获得一份薪水很高的工作。但现实却让人咋舌，我和卡卡获得同一份工作，享受着同等的高薪。

考试之前，我们入学时帮我们联络血法师的"舅舅"说他可以从出题者那里买进试卷试题卖给我们——我和卡卡。我的父母得知后，明白"舅舅"现在很缺钱用，于是帮我买到了这份试卷。我想，那么多YC魔法学院的人辛辛苦苦读书为的是什么，只不过是我这份毕业考试的试卷罢了。

于是，我不用要饭了。

至于卡卡，他完全能够在不要作弊的情况下获得好成绩，但他这样的人是追求完美的，他还是买来了试卷，和我一样获得了一个他认为比自己考更好的分数。

带着许多人嫉妒或是疑虑的眼光，我和卡卡被分配到人类联盟第八部队，去过军旅生涯。我很开心，自己可以离开这个狗日的YC魔法学院了。

我们入伍后不久，和平的局面被一只食尸鬼搅了局，据说有天晚上，一只食尸鬼跑到人类坟地吃掉两个人的尸体。然后第二天大法师又发表演讲，称食尸鬼的这一举动是蓄意的，对于世界和平进程是种严重的挑衅。

形势再度紧张，我和卡卡所在的军队把神秘圣地和兵营驻扎到亡灵的荒芜地中，军队名称也变成拗口的"人类联盟驻不死亡灵第三部队"，驻扎的地方叫做"扭曲的牧场"。我们联盟军表面占有极大的地盘，可只有在那里呆过的人才知道，这个牧场确实够扭曲的。每天都会有一两个步兵外出巡逻，每次巡逻回来，他们变成两具骷髅，见人就砍。于是，没人再出去巡逻了。可问题还是有，你还是会看到骷髅砍农民的景象，接连不断，与此同时，我们惊奇地发现牧场里到处都是动物的血迹，却怎么都找不到尸体。

许多人咒骂起大法师，他怎么会派我们到这种鬼地方来。

对于目前骷髅的威胁，卡卡似乎总是不以为然。每当我们聊起骷髅是如何如何恐怖的时候，他便自信满满地说："不用怕，牧师是骷髅的天敌，只要我手一挥，骷髅就灰飞烟灭。"

大家说："好，那你找机会给我们露一手。"

卡卡拍拍胸脯，说："五天后你们看着吧。"

我悄悄问卡卡："为什么你说五天后？"

他笑着说："你记得两年多以前导师说的话吗？"





我说："导师的话很多，忘了。"

卡卡说："那时，他在实践课上表演驱散魔法后，我曾经问他我能不能学这个魔法，他说我当时魔法值还不够，三年后魔法值够就可以了。"

我问："和五天后又有什么关系？"

卡卡说："五天后恰巧离这天三年整。"

我又问："你怎么记这么清楚？"

卡卡说："那天是我和你的生日，尼克。"

我觉得我的资质应该和卡卡一样，所以五天后我也可以使用驱散魔法。

接下来的四天，一切风平浪静，骷髅没有再出来作怪。

我把此情况称之为"暴风雨前的平静"，卡卡满不在乎，一脸写着兴奋，依旧说："管他什么暴风雨，手一挥，就灰飞烟灭。"

生日

第五天，晴空万里，到"扭曲的牧场"以来，我第一次看到如此不扭曲的天气，这点从众人的开心程度可以看出。

卡卡说："老天真给我们面子。"

我回道："生日快乐。"

卡卡说："你也是。"

我说："我们今天要好好玩。"

卡卡说："所以我们去踢球吧。"

我说："我踢不来怎么办？"

卡卡说："不要紧，你可以守门。"

于是我答应做守门员。

和我们一起踢球的自然都是步兵。步兵们都是些淳朴的可爱人，他们远没有精灵族人勾心斗角的心计。觉得心情好的时候，乐呵呵地笑，灿烂的像今天的阳光。

踢完球，我和卡卡坐在草地上。看着夕阳在天边和云彩近乎完美的辉映，阳光的红晕从远方很自然的渐渐淡下来，空中的飞行生物整齐的排在一起，发出悦耳的声音。我从未觉得夕阳如此美丽，十分陶醉。

我说："今天将会是快乐的一天。"

卡卡说："嗯。"

我笑着说："前几年没和你一起过，真不好意思。"

卡卡说："没关系。我了解你当时心情不好。"

我说："我喜欢做你的朋友。"

卡卡说："谢谢。"

卡卡又说："我们躺在草地上睡会儿吧，然后回去吃饭，好吗？"

我说："好。"

但我们没有吃上晚饭。因为傍晚时分，亡灵部队对我们基地发动了突袭。

我第一次亲眼看见死亡骑士阿尔萨斯，他红着眼、皱着脸、眉头紧锁，不可一世的歪着头，有点颓废，有点孤傲。他骑在羊骷髅上，手持绯红的利剑，锈迹斑斑，不禁让人敬畏。

整个战况表面看起来应该是一边倒。食尸鬼的数量和质量明显不敌步兵，可实际上是裸奔的食尸鬼比穿盔甲的步兵们更有战斗力。而且步兵们即将群殴致死一只食尸鬼之时，死亡骑士向它丢了个死亡缠绕，半死不活的食尸鬼又生龙活虎了。更可怕的是，死掉的尸体，很快被身后的亡灵巫师们变成骷髅。一时间，此消彼长。

我们的校友——一群牧师，在步兵身后为他们疗伤，丝毫不见效果。

卡卡说："这群人真丢我们的脸。"

我说："对。"

他说："我的治疗能力肯定比他们强。"

我问："是吗？"

他说："你别忘了，我在 YC 的学习成绩是全年级第一。"

我说："那又怎样。"

他自信地说："分数代表一切。"

可到目前为止，我和卡卡都在看戏，全然忘记我们应该做什么。毕竟，我们第一次打仗。

有人向我们叫道："你们两个在干吗?!！"

我转过头，原来是埃尔在叫我们，他是我们牧师的头头。

只见他帅气地一挥手，骷髅们就灰飞烟灭了。这景象不禁让我和卡卡激动万分。卡卡拉着我的手跑过去，满脸兴奋。埃尔命令道："你们马上用驱散魔法驱散掉那些可恶的骷髅，快！"

我学着样子，双手放胸口，嘴里念叨着早已滚瓜烂熟的咒语，然后像埃尔一样帅气地一挥。卡卡显得过于亢奋，竟然大吼起来："骷髅们，你们散去吧！"

可我们的目标——骷髅依旧完好无损地站在那里厮杀。

卡卡不知所措地说："不，不会吧，都对啊，哪里错了，三年时间到了，没错啊……"我们杵在原地。

埃尔怒道："混帐，你们在干什么，使魔法竟然不运气！"

我说："使魔法还要运气？"

埃尔说："废话！"

卡卡恢复过来，说："怎么运？"

埃尔说："混帐，你们导师怎么教你们的？"

我解释道："他只教我们怎么通过考试。"

埃尔更怒，说："狗日的考试！"



卡卡问："现在怎么办？"

一只骷髅冲过来对埃尔砍了一刀，这刀印恰似一弯月亮，颇有艺术性，可鲜血直流显然不具任何艺术性。埃尔随即手一挥，让那骷髅转瞬消失，继续说："好吧，我现在教你们，你们快学……"话到这里，埃尔已经四脚朝天，他的身体失去重心，倒了下去，头敲在一块石头上，石头的本色面目全非，变得鲜红。我看了看埃尔的脸，扭曲的真如"扭曲的牧场"，他就这么活生生的死在我们面前。

此刻，一只食尸鬼朝我扑过来，我头很晕，没有任何去做反应的欲望。我没有力气，被卡卡轻易地推倒在地上，幸好头没像埃尔那样碰到石头，我的身体睡在软绵绵的草地上，头仰着天。视线中又浮现出熟悉的蓝天白云，可却有点昏暗。

又一只食尸鬼迅猛地咬住我的手臂，我眼一花，好象晕过去了。又好像还在用石头使劲敲它的头，手上粘乎乎的，不知道是它的血还是我的。我大约听到卡卡的惨叫，料想自己也已经死了，还依稀看到大法师和血法师随着一道白光从天而降，血法师的袍子在风中摇摆，不停地来来回回，难以停歇……

梦中，我看到了卡卡的笑容，他拉着我的手，我们围着篝火在跳舞，卡卡的脸因为喝酒而通红，他兴奋地大声唱：

我留着陪你
最后的距离
是你的侧脸倒在我的怀里
你慢慢睡去
我摇不醒你
泪水在战壕里
决了堤

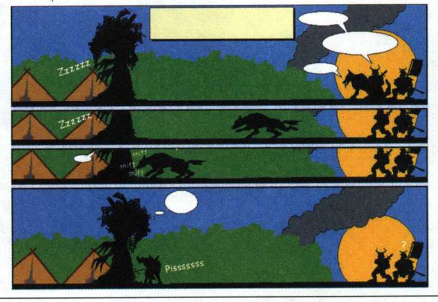
醒来之后，我失去了左臂，而卡卡死了。卡卡达成了当年为国捐躯的愿望，我不知道该不该为他高兴。

因为光荣的挂彩，我被授予勇气勋章，并得到足以在下半辈子里混吃等死的抚恤金。然后，我应邀去 YC 学院作报告——以一个英雄的名义，本来是不想去的我，但却不知为何还是答应了下来。我端坐在大礼堂的主席台上，我的旁边是过去教我的导师。底下，数千名学生以各种目光注视着我，对失去的左臂的我抱以崇敬同情可怜或是嘲笑。

在一段冗长的介绍之后，我开始发言。

我说："如果你是一个 YC 学院的好学生，那么你将会失去生命；如果你是一个 YC 学院的坏学生，那么你将失去左臂；如果你糟糕到因为不能毕业而去要饭，那么你就什么也不会失去。"

看着人们惊愕的眼睛，我想：这世界真逗。■



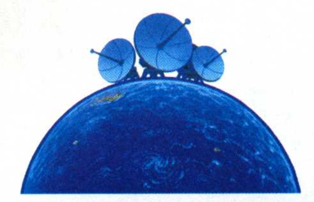
南北朝

文/钟爱华

暑假从上海回到北京，一打开QQ，就看见学校里"魔"友们一叠声的召唤："快上线快上线，战场系统开了，一起去挣功名啊！"唉！我何尝不想去一区服务器，和公会的兄弟们并肩战斗呢？可这北京网通的线路，接到一区服务器去，那就是一个死啊！

不管怎么说，和兄弟们约定是不能爽约的，我硬着头皮联上了写着红字四位数PIN值的上海一区，好容易进去，简直就是中了"震荡射击"一般，取封信用了七分钟（效率赶超中国邮政了），飞十字路口的时候，正遭遇联盟进攻，赶紧下了飞龙。接着就是愣在那里十分钟不动，好不容易走了几帧，终于让我看见了"释放灵魂"的字样……

记得当年刚开始玩大陆最早的网游KOK（万王之王）的时候，根本就没听说什么分区服务器。当然，后来也分了上海和北京两块，那是为了减小数据传输的物理距离，北方玩家即便去上海服务器，速度也是可以接受的。再后来玩《大海战》，玩《魔剑》，服务器也不分什么电信、网通，天南海北的全国玩家都能在一起。不知道《魔兽世界》国内开始内测的时候用的是哪家的端口，反正我跑起来还算顺畅，可如今，中国电信和中国网通给我们的"魔兽世界"搞了个划江而治，水火不容，看来这两家的恩恩怨怨，比联盟和部落还要来得厉害。要说再卡的服务器也都玩过，可没见过这么卡的。当初咱也是玩过美服的，好歹那是越洋作战，加上美帝国主义的封锁，卡点也是可以理解的。可从北京连到上海的延迟，居然是中国连到美国的五倍，我就不明白了，同样是生活在一个中国的俩公司，连通的速度咋就相差那么大呢？（上面这句话请用东北话，范伟风格阅读，谢谢）



原本国家拆分电信和网通，是为了反垄断，促进竞争，使得服务更好。如今拆也拆了，可这好好的一个中国互联网成了南北朝。对于玩家来说也没啥，罢了，大不了咱在北京二区再重新开始，再练小号。可前些天看到了另一条消息，就更让人郁闷了。截至2004年底，我国几大电信运营企业的光缆线路总长度已达360万公里，以上光缆线路（还不包括设备）总投资约需1298亿元。而目前我国的光纤利用率仅约10%，仅此一项大约有1168亿元的资产被闲置（三峡工程到现在累计完成投资才1116亿元）。在很多地区，地下平行埋设六七趟光缆线路的状况十分常见，仅陇海铁路沿线就布设了电信、网通、移动、联通、铁通、广电等企业的光缆，至少在七条以上。

乖乖，不愧是信息高速公路，都上下七车道了！要不怎么说咱有钱呢。不过说清楚，这七条车道中间都是"双黄线"，想并线您？南北朝是轻的，什么时候给你来个"七国争霸"，那才叫热闹哩。■

贪吃的游戏

文/白色月亮

我有个不知是优点还是缺点的毛病，什么东西都舍不得扔。不管是旧书里夹的一片树叶，还是当年奉老师之命摘抄的各种"名人名言"，甚至无论颜色还是款式都不适合再穿的裙子，都像宝贝一样装在箱子里。无聊时一件件拿出来清点，感觉空气中都充满了樟脑丸的气味，甜而稳妥，像记得分明的快乐；甜而怅惘，像忘却了的忧伤。

近日翻出一个古董，诺基亚3210，是大学毕业时买的，当年也算时髦的玩意儿，找工作必备利器之一。但后来出差，发现飞机上坐我左边的一位老大爷也拿出同一款机型和别人说得很起劲，总觉得有点刺心。我还年轻，得跟上时代潮流吧……于是它被无情地压入箱底，至今。

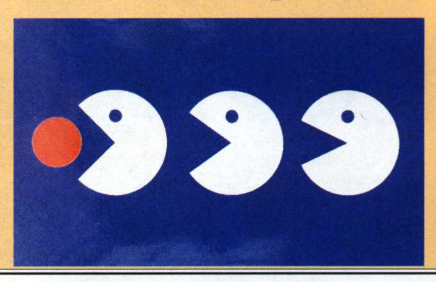
插入SIM卡，充电，开机，又看到那熟悉的单色画面，看到那熟悉的开机语"知足常乐"。保留在本机上的电话号码有很多已经中断联系，短信箱里还有未来得及发出已找不到收件人的草稿信息……喔喔~心爱的《贪吃蛇二代》还在等待着我按下"继续"，喂它，直到一步九回肠呢。

我一直疑心我喜欢这个游戏只是因为它名字里有个"吃"字而已，凡是跟吃有关的事物往往都会激起我莫名其妙的热情。比如看《机器猫》时老盯着叮当的铜锣烧掉口水；看《西游记》时老惦记着孙悟空吃一口扔一个的蟠桃；就连读到刘绍棠写的艰难时期为糊口做的榆钱饭，也觉得其中定有无可替代的美妙滋味。

这也就不难理解为什么《魔兽世界》正式测试后，我一个21级不到的小人物，就把烹饪练到了225点，并同时把钓鱼也练到了225点，成天威逼公会里的人给我去弄各种菜谱，好让我做出诸如"油炸蜥蜴尾"、"宽心海龟汤"之类耸人听闻的美味。这里严重感谢九城的翻译人员，他们将这些菜肴的主配料翻译为"辣椒"，这难道不是对像我这样爱吃辣的人最大的鼓励吗？至于食客们——他们没得选择，我做的东西不仅可以补充能量，还能在一定时间内增加人物属性，不吃辣也得捏着鼻子往嘴里塞。

但为什么没有几个网络游戏设置了厨师这个职业呢？难道做饭是一项很上不得台面的工作吗？设计者们往往羞羞答答地将烹饪作为一项选修技能，玩家做出来的东西还必须有所用途，不然就是奢侈而空虚的浪费。而我的理想，不仅是做出像《魔兽世界》里那种除了"吃我"这个说明以外没有任何附加功能的食物，而且是做出能砸死怪物的比萨饼、能醉晕敌人的酒酿汤圆、能表达爱意的浓情巧克力……

其实我要说的是，"民以食为天"放到哪里都是颠扑不破的真理。美食和厨师，在游戏里应该得到比现在更为重要的地位。对女孩子来说，与此相关的游戏有其先天的吸引力——这种吸引力与所谓华丽的画风、唯美的人设、温馨的对白毫无关系。■



K文

一个拒绝WOW的人

文/丁力

何谓“WOW”？NQS！这根本就不是一个问题。

这个人见人爱，人爱人玩，人玩人狂的东东就象那年的SARS一样正席卷神州大地三山五岳——请原谅我有些刻薄也许并不恰当的比喻。同时，在这小小寰球的一个旮旯，我冷静地，坚定地对WOW表白自己的感受：“我也可以说不！”

自打这玩意儿在北美上市以后，数不清的华夏儿女使出浑身解数，削尖脑袋地想在北美的服务器上露一小脸，看看那些署名“Dragon”等等的带有浓厚中华乡土气息的大号就知道咱们中国人的热情有多高。而后到了国内开始内测的时候，热情更是高烧40度象那黄河之水天上来滔滔不绝绵绵不休，凡是能够搞到帐号的根本就是玩家中的翘楚，神人中的神人。

按说那时候我冷眼向洋看世界，你动他动我自岿然不动还是情有可原的，咱能耐不大，本事没有，当然无法获得这稀世之珍限量推出的帐号，但后来公测之后全国各地服务器如星星之火立马燎原天南海北无处不在，各地私服更是蛰伏已久蠢蠢欲动见势很妙瞬间揭竿而起的大好情形下，我居然还不上手就有些说不过去了。

A友闻之惊叫：“连WOW都不玩，我……我严重鄙视你！”

B君满面狐疑：“莫非你的电脑跑不动？不如升级乎！”

小C笑曰：“难道是惧内么？老婆要拿电脑玩泡泡堂，被逼无奈吧？”

老D叹一口气：“一个曾经号称博览群游，最具游戏精神的人就这样离我们而去了。”而且，我试图解释自己为何不玩WOW的理由时，完全没有人理睬我的言辞，究其原因，无它，诸君都在艾泽拉斯世界里奋战呢。

时间过得很快，轰轰烈烈的公测也结束了，运营公司在网络上昭示天下：“在南海镇、在荆棘谷……你们，在以充满激情的方式来表达各自对WOW的热爱……勇士们，让我们和艾泽拉斯世界一起好好休息一下，为了整装待发！更为了迎接波澜壮阔的新篇章，谱写伟大的史诗！”

此刻的我，一个完全没有鄙视WOW意思的我，一个电脑配置于去年跑《半条命Ⅱ》打开所有特效依旧流畅无比的我，一个家里有着两部台式电脑外加一台笔记本电脑但是绝对只有一位内人的我，可以趁此良机对艾泽拉斯世界万里长征刚走了一小步暂时只是仅仅休息片刻的诸君袒露我的胸襟了：“我只是这半年来需要准备职称考试需要装修新买的豪宅需要应付单位的上级考核需要买菜做饭需要接送孩子需要学车需要出差需要……”还有大把理由的，但是我没时间说了，我还得为“保持先进性教育”写些心得体会，于是我写了，“我们要像白求恩同志一样，做一个高尚的人，一个纯粹的人，一个有道德的人，一个脱离了低级趣味的人，一个有益于人民的人……”可就是这么一点芝麻绿豆宝贵无比的时间，还是有人来打岔。办公室年资最高的大婶拿着当日晚报走近我，指着IT版开腔了：

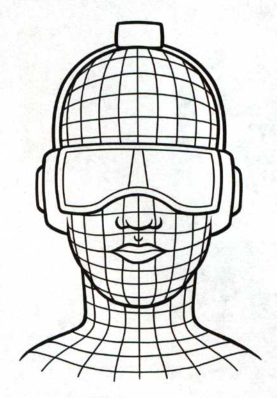


“这个大不留噢大不留……是什么东西？”■

徘徊在两个世界的我

文/路人甲

我已经记不清我是何时沉溺网游之中了，但当我进入其间，我发现，自己的喜怒哀乐居然会自然流露，不会因为一官半职而卑躬屈膝，不会因为一点活命的工资而战战兢兢，不用为了身边人的期望，而选择一条违背自己意愿的发展道路，背负着许许多多的无奈之重……进入网游，我可以找到真我，无论是少言寡语或是喋喋不休，无论是行侠仗义或是作奸犯科，都是真我体现。



姑且不论网游的虚拟世界，属不属于一种建立在物质世界之上，寄生于精神世界之中的第三类世界，但我至少可以肯定，我绝对已经沉溺其中了。慢着！先别忙着拿某教授的网瘾理论来分析我……我不是为了追寻华丽稀有的装备，不是为了追求N位数的等级，只是潜意识中在寻找一个真的自我，一个在现实中迷失、彷徨、被丢弃的自我。

心理学中讲，人的性格决定命运，但人有伪装自己性格的本能，你生性内向，但你做了推销员，你就不得不在人面前变得能言善辨；你生性外向，但你坐进了机关，你就得谨小慎微、沉默是金。

心理学中也讲，无论你如何伪装掩饰自己，当你独处时，或者当你在一个自认为“安全”的环境中，人都会打开外壳，卸下面具，回归真我。

但在现实中，这样“回归真我”的机会越来越少。即便在家庭里，出于种种考虑，你甚至也要对爱人、亲人做出伪装的面孔。自杀是当今世界的一大社会问题，比率在逐年上升，我想，这大概就是人们无法找到真我的结果，在现实中背弃真我，越走越远，最终无法承受生命之重，走向生命终点，在那个静密的世界里，回归了真我。

有人说网游世界是一个垃圾场，什么样的人都有：人妖、骗子、PK狂人，恃强凌弱，脏话满天飞等等，但我想，这都是平日里无法在人面前表露的一面，是一种对现实压力的变向发泄。人性的善与恶、美与丑都是可以理解的，世界本不完美，只不过现实中太多的虚伪，造就了一个“看上去很美”的“完美世界”。

“精神垃圾”、“电子海洛因”……无所谓，我乐在其中，我在其中释放，我在其中找回自我。我甚至想不通，沉溺于网游，与那些为了财富和权力奋斗终身的芸芸众生又有什么区别呢？人们为现实中的种种痴迷加上“上进”、“自强”等光环，却要对这虚拟世界加以指责，这可能也是一种发泄吧！现实改变不了的，就把对现实的无奈转成对虚拟世界的无名之火，某些网游批判论者追逐着现实世界里的利益，对虚拟世界的偏见深入骨髓，这又何尝不是另一种不可救药的痴迷呢！■

传奇的绝唱

——著名游戏制作室的最后一作

对于那些游戏、那些人物，我一直不敢动笔。

岂止不敢动笔，我甚至不敢回忆，不敢搜索。有时，我怀疑他们是否真地存在过。现实是这样的残酷，过往那些带给我们快乐的东西和美好的时光都离我们而去了，Cryo……WESTWOOD……Bullfrog 这些曾熠熠生辉的金字招牌如今早已蒙上一层厚厚的灰尘，但我们又怎能忽视那些精彩，那些感动。为了忘却的怀念，那么，干脆让我们稍稍进入一下吧。我在书桌前直了直腰，定定神，轻轻敲击键盘——毕竟，在我作为一个游戏撰稿人的生涯中，还没有哪一篇文章使我如此惶恐过。

文/苹果熟了



邪恶之手，无力回天
牛蛙（Bullfrog）
《地下城守护者Ⅲ》（Dungeon Keeper III）

准确的说，这是一个半成品游戏，由于牛蛙的夭折，它永远不会变成最终的成品。

1997年，牛蛙的《地下城守护者》推出，博得满堂喝彩，一贯追求标新立异的牛蛙赋予了它一系列极富生命力的创造性设计。它的出色之处在于采用了《魔兽争霸》和《Doom》双重引擎设计，游戏主角以一种高高在上的邪恶之手形式出现，独特的"即时战略＋动作"的游戏类型让人耳目一新。随后的二代作品同样大获成功，所以，接下来三代的开发也就顺理成章提上日程。2000年初，EA的"地下城守护者"官方网站公布了最新消息，虽然其时游戏还处于策划阶段，但从公布的资料可以看出，在这部作品中，游戏将不完全局限于黑暗的地下，也会将战场延伸到"阳光普照的地方"。除此之外，网站还放出了一段简短的动画。但到了8月，玩家们就很惊讶地看到公告：牛蛙决定放弃三代作品开发，将注意力转至他们认为前景更好的PS2领域。公告的最后，他们略带伤感地说："对于地城迷而言，这是一个令人沮丧的消息，但生活依旧得继续。说不定，我们将会在适当的时候重新回来。"可是，这个"合适的时候"至今依然没有到来。





提到牛蛙的遗憾，不能不提到Peter Molyneux这个人，当年供职于牛蛙时，他那充满想象力的全新创意和策划使公司一鸣惊人，牛蛙旗下著名的"暴力辛迪加"、"主题"、"地下城守护者"系列许多就是由他一手打造的。也许是看到牛蛙气数已尽，不甘心寄人篱下的Peter于1999年断然离开，另起炉灶建立了Lionhead Studios（狮头工作室），现在来看，这应该就是牛蛙由盛及衰的拐点。

Peter和"狮头"在2001年推出了他们的第一款游戏产品——《黑与白》（Black & White），这个妙不可言的作品也代表了Peter天才创意的延续。目前，它的续作《黑与白Ⅱ》也上市在即。所以，玩家们对牛蛙的谢幕似乎并不伤心，他们可能觉得：只要Peter Molyneux继续推出作品，那么"牛蛙精神"便实际并没有终结。（因《地下城守护者Ⅲ》没有开发画面，所以本文中使用的是《地下城守护者Ⅱ》相关图片）



对不起，我们不会做网游
WESTWOOD
《银河战将》(Earth & Beyond)



大家可能都认为 WESTWOOD 的最后一部作品是 2003 年发售的《命令与征服之将军:绝命时刻》(Command & Conquer Generals:Zero Hour),实则不然。2002 年 9 月 2 日上市的《银河战将》(Earth & Beyond)才是他们最后的游戏作品，它也是 WESTWOOD 唯一的网游作品，在 2004 年 9 月 22 日，正式停止运营。

曾经显赫一时的 WESTWOOD，从赌城拉斯维加斯的一间普通家用车库起步，近 20 年开发出超过 100 款各种类型的游戏，"命令与征服"、"红色警报"、"沙丘"、"凯兰迪亚传奇"系列都是玩家耳熟能详的大作，曾几何时，在 RTS 独步天下的时代，WESTWOOD 一度如日中天。

2002 年 9 月 2 日，由 WESTWOOD 耗时四年设计的 MMORPG——《银河战将》由 EA 正式推出，这是一款可以让玩家扮演星际战舰舰长，在茫茫宇宙之间进行探索、贸易与作战的游戏。游戏的时间是公元 23 世纪，刚刚经历过浩劫的人类分裂成了三个派系：武士军团 progen、商人公会 terran 和科学社团 jenquai，共存于乱世。玩家进入游戏后，可选择派系，设定角色属性，不同派系有各自的技能体系发展。游戏最大的特点是角色的经验值不仅可以靠完成任务取得，而且可以与其他角色进行经验值买卖交易。此外，游戏吸引人之处还包括提供了九种飞船基本设计方案，加上允许玩家自己设计喷绘和装饰，能够打造出千姿百态的个性飞船。宇宙浩翰无边，玩家可以探索的领域在理论上也是无穷尽的……

这一切，让游戏在各方面都"看上去很美"。而且，当时"WESTWOOD 出品，必属佳作"的调子也被玩家们深信不疑，所以，《银河战将》在起初还是很受欢迎的。但很快，它的弊病逐渐显露：对电脑配置要求过高，占用空间过大，星际旅行重复单调，作战非常简单等。而 WESTWOOD 此时也遇到了发展上的麻烦，游戏运营中急需解决的 bug 被一再拖延甚至忽视。终于，《银河战将》在一片抱怨声中结束了它的运营，管理团队伤感地说："《银河战将》在度过了两年多令人疯狂的星际冒险之旅后，EA 为了更好的聚焦未来游戏的开发，正式决定结束这款游戏的运营。我们希望玩家们像喜欢《银河战将》一样，支持 EA 未来出品的其他网络游戏。"

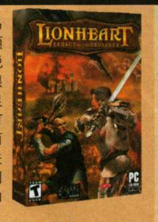


这个时候我们发现，EA 已经不屑于用只字片语提及游戏的开发者 WESTWOOD 了。



无人继承的遗产
黑岛(Black Isle)
《狮心王：十字军遗产》(Lionheart:Legacy of the Crusader)

在《辐射》一举成功之后，"黑岛"成为欧美顶级 RPG 制作的代名词，但随着 RPG 的衰落，黑岛工作室也渐渐陷入困境，被称为"奇幻版辐射"的《狮心王》在推出前，被普遍认为是黑岛的"救命之作"。《狮心王：十字军遗产》依旧采用了源自《辐射》系列的 S.P.E.C.I.A.L 系统，但其剧本编撰不是取材于"D&D"的战役设定，而是黑岛原创的故事情节：在第三次十字军东征中，狮心王理查因为一次神秘的仪式而导致了巨变发生，大量的魔鬼和怪物出现在地球上。从此，天下大乱。主人公在此时介入这个世界。



严格来说，《狮心王：十字军遗产》并非黑岛的作品，而是由 Reflexive 负责具体制作的外包项目。所以发行时没有经过严格的检验，甚至可以说只是个半成品，游戏源文件中包含大量实际上根本没用到的脚本、对白和地图，显然是因为没有足够的制作时间被迫废弃的部分。实际游戏中也可以明显感觉到，游戏第一章的容量和质量，与后面几个章节相比，完全不可同日而语。所以游戏的失败简直是必然的。但是让玩家和业界没有预计到的是，这款令黑岛蒙羞的游戏竟成了其解散前的最后遗作。

最后说一些题外话。在日薄西山的时候，黑岛前后又设置了三款内部项目。这三款游戏分别是"杰斐逊"、"杰克森"和"范布伦"。"范布伦"计划则是其中最受关注的一个项目。根据黑岛前雇员透露的只言片语，以及各种相关图片来看，这款游戏事实上就是《辐射Ⅲ》——除了没有获得官方承认以外。黑岛很早就开始着手开发这个游戏应该是无可争议的事实，但是由于各种外部原因，而制作人员又被不断抽调补充到其他项目，所以这个项目迟迟走上正轨。有意思的是，在今年的 E3 前后，关于《辐射Ⅲ》可能正在秘密开发的流言蜚语甚嚣尘上，真让人难辨真假。





成也巫术，败也巫术
Sir-tech
《巫术Ⅷ》(Wizardry 8)



与同为三大经典角色扮演游戏的"魔法门"系列、"创世纪"系列相比，许多国内玩家对"巫术"系列的了解并不算多，除了台湾省曾经发售过一款作品外，内地一直没有正式汉化和引进过该系列的游戏。2001 年 11 月，《巫术Ⅷ》正式上市。在"巫术"系列的光环下的这款游戏被一直看好，各大游戏媒体给出的评分也很高。但是，这一切都未能阻止开发公司 sir-tech 日后的黯然收场，该游戏也成为其最后的辉煌。

《巫术Ⅷ》是一款保守的、古典的角色扮演游戏，故事线索紧接前作。在严格遵循 AD&D 规则的同时，开发者试图让玩家在游戏世界中尽情发挥自己的个性，游戏中有 15 种不同的职业及特性，包括宇宙悍将克星，暗黑十字军战士以及炼金术士等等，你需要了解每一种人物的个性及其独一无二的专业能力才能去组织好骁勇善战的团队。这是是 Sir-tech 第一次采用 3D 技术开发游戏，以今天的眼光来看，画面的质量乏善可陈，远远谈不上出色。不过开发公司的诚意还是不容置疑的，比如，他们重金礼聘了著名音乐人凯文·曼特赫尔和爱恩·克瑞





一同为游戏制作场面宏大卓尔不凡的主题曲。

1994年发售的《巫术Ⅶ》被业界公认为是很完美的作品，为什么《巫术Ⅶ》却让Sir-tech最终走向灭亡呢？因为这个从486时代起就走红的系列在制作中向来信奉慢工出细活的制作理念，时隔七年才发售续作，这在迅猛发展的游戏业里简直是不可思议，漫长的开发周期使得Sir-tech自身和苦苦等待的发行商备受摧残，也为其日后的倒闭埋下了伏笔——说得直白一点，原来钟情于"巫术"的玩家可能都已经在七年里完全接受了新的游戏形式，对这位老爷爷不再有眷恋之情了。Sir-tech和《巫术Ⅶ》给游戏制作公司带来的最大教训是，不能只看重游戏的制作质量而忽视时代的进步，忽视不断变化的市场。



从创世纪到世界末日

Origin

《创世纪Ⅸ》（Ultima IX: Ascension）

EA可说是游戏界最大的资本玩家和"品牌杀手"，经自其手收购和死于其手中的游戏制作小组随便数数，就有好一大把了，Origin就是其中最著名的一员。

"创世纪"系列是Origin的镇山之宝。从1980年开始，Origin开发出《创世纪》的第一个版本，在二十年的时间内他们陆续推出了《创世纪》1~9集，加上《网络创世纪》，这一系列作品构成了"创世纪"庞大的世界。1999年，该系列发售了第九作，Origin喊出了要打败《暗黑破坏神Ⅱ》的口号，现在看来是极其不智和有些可笑的。Origin当时考虑到前作《创世纪Ⅷ》改动过大，造成老玩家无所适从，所以新作游戏就重新回归到了七代之前的老路上，不过根据当时技术的发展，游戏也顺应潮流选择了高品质的3D化画面，剧情中引人瞩目的是设计了Avatar和Guardian的最后决战，这也是开发小组为了最终了结这个系列的特别思路。从游戏的整体效果和玩家的游戏感受来看，《创世纪Ⅸ》只能算是一个中规中矩之作，Origin和他们的老板EA也已经明白：时代的进步让"创世纪"系列不再是玩家的首选了，传奇到了该结束时候了。



值得一提的是，Origin的创始人——理查德·加里奥特和罗伯特·加里奥特两兄弟——在Origin System被EA收购后，又开始了自己新的"创世纪"，在韩国人的支持下，他们创办了一家新的游戏公司，这便是如今在网游领域风头正盛的巨型游戏企业NCSoft。



活活穷死的天才

Troika

《吸血鬼：千年隐藏之血族》（Vampire: The Masquerade Bloodlines）

七年前，成名于《辐射》的三驾马车——Cain、Anderson和Boyarsky三位著名游戏制作人组建Troika公司，崭新的、颇具先锋气质的Troika被公认是RPG独立开发团队中的领军公司。可是，在Troika的短暂历史上，这家公司最终只完成了三款已为绝响的游戏：2001年的奇幻风格扮演游戏《奥秘：蒸汽与魔法》，2003年的基于"龙与地下城"规则的《灰鹰：邪恶元素神庙》，以及2004年的混合第一人称射击与角色扮演游戏类型的《吸血鬼：千年隐藏之血族》。

《吸血鬼：千年隐藏：血族》曾是笔者在去年最期待的作品之一。在这个游戏中，Troika利用《半条命Ⅱ》的Source引擎，但遗憾的是画面、动作、射击等都很糟糕，虽然任务丰富但完成任务的过程大多是几乎毫无乐趣的蹩脚打斗和射击。只有生动的表情大致保持了《半条命Ⅱ》的水准。



Troika的三款"大作"没有一款能带来足够利润回报给资金匮乏的Troika，俗语有云，钱不是万能的，没有钱却是万万不能的，2005年初，几位Troika的创始人向Gamespot等网站发出共同签名的邮件，宣布Troika关闭。Cain在告别词中悲伤地说，"像之前的听说到的流言一样，Troika解雇了所有的雇员，并且关闭了公司，因为我们没有剩余的资金开发任何新的项目。"



英雄不再无敌

New World Computing

《魔法门英雄无敌Ⅳ》（Heroes of Might and Magic IV）

1996年，3DO公司斥资1300万美元收购了以开发"魔法门"和"魔法门英雄无敌"系列而名声大噪的New World Computing，这笔买卖在当时被称为"天作之合"，双方的资源具有一定的互补性，这次收购也的确成就了3DO公司数年的好光景。"魔法门"和它的衍生系列"魔法门英雄无敌"将RPG和SLG紧密结合，同时取得巨大的辉煌，分别在六代和三代发展到无与伦比的巅峰。接下来，3DO加快了赚钱的步伐，2000年，3DO一下子发行了四款名为《英雄无敌历代记》的垃圾作品，遭到玩家的痛斥。公司的财务报告却显示，2000年上半年公司净亏损高达2630万美元。

为了挽救"魔法门"覆灭的命运，摆脱经营上的困境，《魔法门英雄无敌Ⅳ》成为3DO和New World Computing的最后救命稻草。平心而论，《魔法门英雄无敌Ⅳ》相对于前作，还是有一些突出的改进：画面解析度、军队指挥系统、英雄的新技能、英雄直接参战等等。但是，由于三代已经将2D发展到极致，改为3D模式的《魔法门英雄无敌Ⅳ》又让大多数玩家无法接受，因此它并没有能够挽狂澜于既倒。2003年，每况愈下的3DO终于倒闭，育碧以"收破烂的价格"——130万美元的价格获得了"魔法门英雄无敌"系列的开发权，并证实《魔法门英雄无敌Ⅴ》将会由俄罗斯游戏开发商Nival Interactive公司制作推出，New World Computing的"英雄无敌"时代宣告结束。





最后的冒险，解不开的谜

Cryo

《亚特兰蒂斯Ⅲ新世界》(Atlantis3:The New World)



可能很多朋友并不记得著名的《沙丘》是 Cryo 开发的游戏，因为中国玩家熟识 Cryo 这家法国的老牌游戏公司多半是因为《亚特兰蒂斯Ⅱ失落的帝国》以汉化版进入中国，游戏以一个西藏年轻喇嘛为引子，来讲述历经古代世界三个大陆不同文明的奇异旅程。它足足 5CD 的容量是让大家直观的知道了什么叫作“巨作”，在从前冒险解谜游戏处于发展的高潮阶段时，“亚特兰蒂斯”系列是其中最具个性的经典大作之一。

总部设在巴黎的 Cryo 成立于 1992 年，天性浪漫的法国人将他们的艺术气质也带到了出品的游戏中，《魔戒》(Ring)、《浮士德》(Faust)、《心魔》(Devil inside) 等等作品充斥着华丽高雅的情调。1996 年，原本将开发重点放在家用机上的 Cryo 决定把目光投向 PC Game 领域，《亚特兰蒂斯》就是这个战略转折的头一炮，他们也因此开始走红。

2001 年出品的《亚特兰蒂斯Ⅲ新世界》在发售之前吊足了大家的胃口，让人们对其期望甚高。与前两代作品不同的是，这一次游戏的故事并不是发生在远古或遥远的未来，而是发生在距离我们真实生活并不遥远的公元 2020 年。游戏以一次偶然的车祸事件开头，以法国某著名女影星作原型的女主角驾车高速奔驰在沙漠里，突然，路旁窜出一只羚羊。为躲避这不速之客，美女只得猛打方向盘，座车失控而撞向路边大石。强烈的撞击力让主角顿时晕了过去，待其苏醒之时，发现已经被好心的沙漠部落民众救助。在与救命恩人的交谈中，她了解到周边地区最近发生的许多怪事，这些事件的背后似乎隐藏着不为人知的大阴谋。

故事情节的确很吸引玩家，但是游戏制作水准却让人大失所望，最关键的是游戏中设置的谜题要么唐突勉强，要么不知所谓，实在是相当失败。游戏缺乏新的创意，而要靠美女明星来做噱头，这似乎不是 Cryo 这种公司的本意，这实际上从一个侧面反映了冒险解谜游戏在当时已经深陷发展困境的事实。《亚特兰蒂斯Ⅲ新世界》的失败，代表着冒险解谜游戏在玩家心目中的失势，这以后由于财务和开发各方面的问题，Cyro 在内忧外患中也逐渐走向了自己的终点。



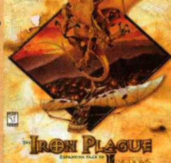


死于瘟疫



Cavedog

《横扫千军：钢铁瘟疫》(Total Annihilation: Kingdoms - The Iron Plague)



1997 年的电脑游戏史是专为《横扫千军》而书写的，它创造了前所未有的神话，Cavedog 的这款作品上市第一周就荣登 TOP 100 的第一把交椅，两年过去，仍排在前十名的位置。《横扫千军》是一款代表着 RTS 由 2D 时代全面转入 3D 时代的华丽作品，其与众不同的平衡设计和操控设计让人印象深刻。其后这个系列又推出了一系列相关资料片。

但是，在成功之后，Cavedog 的主创人员 Chris Taylor 离开了。失去了灵魂人物的续作完全丧失了原作的精髓。当创意枯竭之时，制作出来的游戏已经无法给人们带来快乐，作为“横扫千军”系列，也是制作组 Cavedog 的最后一击，《横扫千军：钢铁瘟疫》其实不能称为前作的续集，因为它和前者的故事以及系统完全没有什么联系。游戏第一个缺陷就是对电脑配置的高要求，导致很多玩家根本无法流畅运行游戏，其次就是改良的的资源管理系统非常失败，玩家往往会孤注一掷，仅仅注重能源的收集，然后简单地生产出千军万马去“横扫”对方，加上视角控制方面的拙劣表现，导致游戏的彻底失败。



2000 年初，GT Interactive 宣布将关闭公司的内部开发组 Cavedog Studios。此言一出，业界哗然，然而这个决定并非突如其来，Cavedog 在几个月之前就显露出难以为继的迹象了，他们刚刚取消了包括《阿门：觉醒》在内的数个开发计划，原因只有一个，那就是母公司 GT Interactive 决定撤掉这个不赚钱的制作组。虽然人们还对 Cavedog 的未来抱以有限期望，但 GT Interactive 最终还是没有给他们起死回生的奇迹。年中，Cavedog 他们的网页上公布了关门大吉的消息，短短的声明中除了对玩家多年来的支持表示感谢之外，在结尾还不忘给他们的游戏最后一次做做广告：“在短时间之内，我们的产品将仍然在商店中出售，但时间不会很长。所以请尽情地享受游戏吧！”

事实上，Cavedog 一生中只有《横扫千军》这一部作品，即便这样，但那也足够辉煌了。

在极盛中灭亡

Dynamix

绝唱作品：《部落Ⅱ》(Tribes 2)

1998 年岁末，Sierra 推出了两款大受欢迎的游戏，一部是日后红极一时的《半条命》，另一部就是《部落》。《部落》属于第一人称射击模式，它大胆的尝试在于将单人模式大大简化，而完全强化了网络对战的模式。事实证明，以组队模式进行了网络多人对战是一种开拓性的创新，这个当时非常前卫的设计具有让人折服的市场洞察力。而此时，《Quake Ⅲ》和《虚幻》都还未曾出现。

有了这次的成功，《部落》制作组 Dynamix 热情高涨——确切的说，是高涨到忘乎所以，于是在 2001 年，续作《部落Ⅱ》以一种砸碎一切旧东西彻底重建的姿态出现，引擎全新，故事全新，动作特点全新，操控界面全新。本以为辛勤的努力可以换来更大的成果，而这次，市场给予他们的回报却是无情的。由于设计上的许多缺陷和漏洞导致游戏的可玩性大大降低，进而丧失了大量玩家和潜在的用户群，Dynamix 制作团队一下从颠峰跌落谷底，在当年就被 Sierra 解散。不过，“部落”系列并未就此消失，第三部作品由 Irrational Games 公司去年推出，名为《部落：复仇》(Tribes: Vengeance) 的游戏看上去还有一点前作的影子，只是时过境迁，物是人非了。

传说中，天方国古有神鸟名“菲尼克斯”(Phoenix)，满五百岁后，集香木自焚，复从死灰中更生，从此更加光芒辉煌，不再死。谨以此美好传说献给前面文章中提及的那些过去的王者，虽然这些已经逝去的游戏制作集体不可能复活，但是它们中那些最优秀的成员们仍然活跃在全球的游戏界，并把他们在这些集体中继承的精神、理念和经验，带到更多的游戏制作集体中去，不辱他们曾经拥有过的那些光荣名字。■



危机

游戏世界九大毁灭性灾难

文/月妖 & Oscar

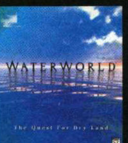
有一首歌中唱道“如果有一天，世界已改变，当沧海都已成桑田……”，我们暂且不管歌曲中后面将会唱些什么，只把这一句改成“如果有一天，世界已改变，四季万物都已不见……”，那么我们所要面临的将会是哪样的情景呢？不用说，大家都能想到，那就是世界的毁灭消亡。乍听起来，这似乎是遥不可及，危言耸听，但是掰着手指头数一数，如今我们可以设想的世界毁灭方式还真不下十种，且不说奇异微子吞噬，真空爆破，被冯·诺伊曼型机器蚕食鲸吞，以及冲向太阳等不可思议的地球毁灭术，单是我们曾经玩过的游戏中所出现的某些情形，如果成为了现实，那也足以让人类成为历史。

毁灭九 洪水吞噬

5 毁灭指数

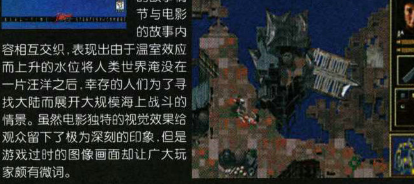
古希腊神话中描述，青铜期末代，万神之神宙斯为了惩罚人类的残忍与贪婪，曾经毫不犹豫地释放了夹雨的南风，并召来冷酷无情的海神波塞冬协助他，将整个人类世界淹没在一片汪洋之中。除了两名恭顺的色萨利人幸免于难外，人类被史无前例的洪水吞噬。当善良虔诚的丢卡利翁和皮拉夫妇漂泊到帕那萨斯山上时，看到曾经生机勃勃的大地呈现出恐怖的景象，死亡与毁灭四处可见。看来大洪水的威胁还真是不容忽视。

前段时间，科学家宣布，在过去的100年里，温室气体的排放达到了42万年来的最高水平。如果全球变暖的趋势不能得到扭转和控制的话，格陵兰岛的冰川将大面积融化，导致海平面大幅度上升，其后果将是灾难性的。50年后，像英国伦敦以及亚洲的孟加拉国等人口稠密的地区将彻底淹没，而后更多的国家和城市都将长眠于海底。自古以来，就存在着“席卷所有人的大洪水”的说法，似乎史前真的爆发过一次毁灭性的洪水灾难。如今，当我们再次面对大洪水威胁时，假如是由于地壳变动的原因，那么我们基本是束手无策的；但如果是出于人类自身的原因，那么就是自作孽不可活了。



代表游戏：未来水世界（Waterworld）
发行公司：Interplay
开发公司：Intelligent Games
游戏类型：即时策略
发售日期：1997年10月31日

这是一款根据同名电影改编的即时战略游戏，游戏的故事情节与电影的故事内容相互交织，表现出由于温室效应而上升的水位将人类世界淹没在一片汪洋之后，幸存的人们为了寻找大陆而展开大规模海上战斗的情景。虽然电影独特的视觉效果给观众留下了极为深刻的印象，但是游戏过时的图像画面却让广大玩家颇有微词。



毁灭八 机器人统治

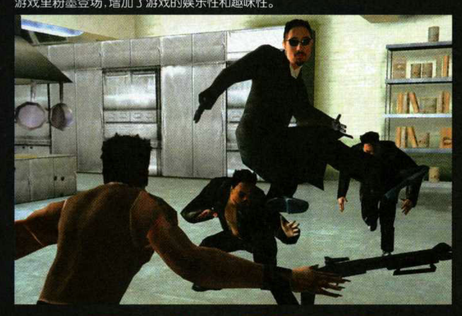
6 毁灭指数

说到俄裔美国科幻小说家艾萨克·阿西莫夫，相信广大的科幻迷都不会陌生。这位科幻小说大师在其经典著作《我，机器人》中，从最原始的玩具式机器人讲起，阐述了机器人的演化过程，并且列出了经典的"机器人三定律"：一、机器人不能伤害人类，也不能由于自己的懈怠而令人类受到伤害；二、机器人必须听从人类的命令，除非该命令与第一定律相悖；三、机器人必须在不违反第一和第二定律的情况下维持自己的生存。此外，艾萨克·阿西莫夫还预测出未来机器人的外表将与人类无异，并且具备统治世界的能力。当然，机器人具备与人类同样的外表和思想，以及由此而引出的机器人三大定律都是科幻小说中的内容，但没有人能够保证智能机器人的"聪明才智"有朝一日不会超过人类，从而摆脱人类的控制。人类一直想要制造出聪明的机器人，代替人类进行一些高难度且危险的工作和行动，但随着科学技术的迅猛发展，机器人取代人类统治世界的可能性还是存在的。如今，虽然能够取代人类的机器人并未出现，但是有专家认为到2040年，机器人的智力会同人类一样，甚至更高。社会学家怀疑我们的文化乃至人类这个物种可能因此消亡。想一想，如果电影《终结者》和《黑客帝国》中的情形真的在我们身边发生，那人类就将永远生活在噩梦或者懵懂中。



代表游戏：黑客帝国（Enter the Matrix）
发行公司：Atari
开发公司：Shiny Entertainment
游戏类型：动作冒险
发售日期：2003年5月

《黑客帝国》是与当年的动作大片《黑客帝国：重装上阵》（The Matrix Reloaded）同期制作的游戏大作，由Shiny Entertainment开发，Atari发行。它是一款俯视角动作冒险游戏，主线故事情节和电影版的剧情紧密相扣。为了达到电影和游戏内容的高度一致，Shiny Entertainment的游戏开发人员和电影的创作者保持紧密的联系，在《重装上阵》的拍摄过程中，同期拍摄了大量的影片用于游戏《黑客帝国》的情节展示，电影里的几位明星也都在游戏里粉墨登场，增加了游戏的娱乐性和趣味性。



毁灭七 世界大战

7 毁灭指数

有人说过，人类是动物进化而来的，继承了动物在进化竞争中遗传下来的杀戮基因。不管这种说法是否正确，翻开人类的历史，自一万年前冰河时期结束，人类步入文明时代，各种各样的战争便连绵不断。从7000年前的美索不达米亚战争，到2000年前的四次十字军东征，再到近代的两次世界大战，人类到底经历了多少场战争，恐怕没有人数得清；战争给人类带来了多少伤痛，更是无法估量。尽管在二战后的越南战争、中东战争、两伊战争、海湾战争、科索沃战争和伊拉克等战争中，全世界爆发了无数次的和平反战浪潮，制约了战争规模的扩大，特别是制约了局部战争升级为世界大战的可能性，但是第三次世界大战的可能性还是存在的。如果第三次世界大战爆发，那么核战争带来的灾难将是毁灭性的，绝大多数人都将在劫难逃。



代表游戏：命令与征服（Command & Conquer）
发行公司：Virgin Interactive
开发公司：Westwood Studios
游戏类型：即时策略
发售日期：1995年8月

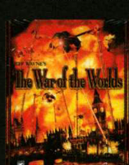
1995年8月，Westwood与Virgin联手推出了950兆的大容量光盘游戏《命令与征服》。在游戏中，一颗神秘的流星坠落地球，带来一种名为Tiberium的奇特植物。这种植物虽有剧毒却内含高能量，可作为一种极好的能源。另外，它还具有极强的繁殖力，没过多久就遍布了整个地球，尤其以欧洲和非洲居多。为了独占这种能源，一个异常强大的军事集团NOD首先挑起事端，而热爱和平的国家则组成联合军团GDI与之抗衡。战争随之爆发了，原子弹和离子炮等毁灭性武器都用到了战场上，整个世界硝烟弥漫，满目疮痍。记得当初此款游戏推出不久，便即卷起了即时战略游戏的旋风。



毁灭六 外星人入侵

7.5 毁灭指数

或许很多人都听说过传播学史上有名的"外星人入侵地球"案例（如果没有听说过，那就到网上查一查哦）。虽说是虚惊一场，但是如今以现有的证据，科学家们普遍认为外星人确实存在。从神出鬼没的UFO，科学家推测出外星人掌握着更高的科技水平，甚至能够突破空间限制。许多UFO事件显示，外星人直接研究人体，还有些报导甚至提到已经发现了人类与外星人交配的后代。科学家怀疑：现代的电脑科技很可能就是外星人通过特殊方式传达给人类的，目的是创造一个适合他们的环境后取代人类，主宰地球。如今，姑且不管外星人到底是什么样子，智能若何，外星生命的存在是可以肯定的，那么也就意味着外星人的入侵并非不可能发生。



代表游戏：世界大战（Jeff Wayne's The War of the Worlds）
发行公司：GT Interactive
开发公司：Rage/Pixelogic
游戏类型：即时策略
发售日期：1998年8月

《世界大战》是GT Interactive旗下的Rage小组在1998年推出的一款即时策略游戏。游戏改编自英国小说家赫伯特·乔治·威尔斯在1898年发表的小说《星际战争》，主要描述外星人入侵地球的故事。游戏的音乐使用了英国作曲家杰夫·威尼在1978年谱写的乐曲，使游戏充满了19世纪末的英国风格。此外，游戏在任务、武器、服装等方面也完全忠实原著。在游戏中，玩家可以控制人类或者火星人来进行对抗。人类的使命是对抗火星人，保卫地球；而火星人则是取得地球的霸权。前不久，同样根据《星际战争》改编，由大导演斯蒂文·斯皮尔伯格与好莱坞影星汤姆·克鲁斯联手打造的



科幻巨片《世界大战》上映第一天，便在北美地区突破了2100万美元的票房。看来外星人入侵地球的题材加上耗资2.5亿美元制作的大手笔的轰动效应真是非比寻常呀。

毁灭五　无政府状态



本来想说无政府主义的，可无政府主义是一个政治哲学名词，本身并无褒贬之义，只是因为经常和各种曲解联系在一起，所以容易让人产生误会。学者们认为无政府主义不仅仅是一种政治哲学，它更是一种超越了政治、现实和个人层面的生活哲学。而至于无政府状态，从名词解释的角度来说是没有法律也即没有政府社会控制的社会生活。与法律一样，无政府也随社会的不同、特定社会中场合的不同以及时间的不同而变化。这样看来，无政府状态也应该属于比较复杂的哲学范畴。不过，在我们讨论的话题中所说的无政府状态是指现实生活中出现的一种动荡现象。比如，先前的新闻报道中曾经提到“海地已经陷入无政府状态，局势更加混乱。自2月5日发生动乱以来，在冲突中死亡的人数已经超过80人，其中包括40名警察。虽然政府在首都市区设立了几十个路障，但是一些持枪分子已经开始强令汽车停开，公开索要钱包和手机等财物……”假如世界上由于战争和骚乱而大规模出现了这样的无政府状态，满街跑着杀人狂，他们到处打家劫舍，不断造成各种流血冲突，那么世界离毁灭也就不远了。

代表游戏：侠盗猎车手：圣安德列斯
Grand Theft Auto：San Andreas
发行公司：ASC Games
开发公司：Rockstar North
游戏类型：动作
发售日期：1998年2月

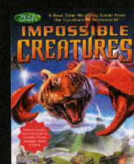
相信不少玩家都曾经一度沉迷过GTA系列游戏，那种杀人抢车的刺激感真是让人无法抵挡。去年，该系列游戏中的最新作品《侠盗猎车手：圣安德列斯》PS2版一经推出，便受到了无数GTA迷们的追捧。按照美国游戏厂商Take-Two先前公布的2004年10月~12月的财务报表，由于PS2版超大作《侠盗猎车手：圣安德列斯》的全球大热卖，公司业务创下了单季净利大涨74%的惊人纪录。而《侠盗猎车手：圣安德列斯》自从2004年10月26日发售至今，也已经在全球累积销售超过1200万套，成为了2004年度全球最卖座的游戏。GTA系列游戏的成功证明了“混合类型”游戏发展的新潮流，在黑帮的背景下混合了驾驶、枪战、格斗、养成乃至经营的元素之后，使得游戏显得颇为与众不同，从而受到广大游戏迷的无比青睐。



毁灭四　离奇科技



记得曾经有报道指出过粒子加速器灾难，许多科学家认为粒子加速器实验造成的连锁反应将会毁了整个世界。其原因在于粒子加速器虽然对人类有益，例如治疗癌症等，但其作为武器所具备的杀伤力和激光武器、微波武器基本相同。另外，还有很多科学家相信纳米技术尽管可以使廿一世纪革命化，从而更新晶体管的制作方法，让网际网路真正把人类引入资讯时代，但资讯时代中散布的不良讯息对人类精神思想的破坏力可能比核能还厉害。如果不善加利用，也会给人类带来巨大灾难。看来随着科学技术的进步，人类还不知道要发明出多少种先进的技术，帮助自己实现多少种远大的梦想。可是，凡事有利必有弊，就如同粒子加速器和纳米技术一样，或许某种科技有一天就成为了毁灭人类的致命武器。像《第六日》中真假难辨的复制人，《蜘蛛侠》中上天入地的邪恶博士，这样的技术并非不能实现，但是看一看它们的后果，不禁让人感叹，这样的技术不要也罢。



代表游戏：不可思议的生物（Impossible Creatures）
发行公司：Microsoft
开发公司：Relic
游戏类型：即时策略
发售日期：2002年12月

这款游戏曾经于2001年的E3大展上游戏荣获“最佳原创游戏”提名，当时游戏的名称是《西格玛：雷克斯·查恩斯历险记》。后来，在游戏正式推出的时候，才更名为《不可思议的生物》。顾名思义，“不可思议的生物”都是一些人们见所未见，闻所未闻的生物，而它们的产生自然也离不开人们绞尽脑汁发明出来的高科技。游戏以当今热门的基因话题为素材，让玩家借助高科技将两种动物的多部分肢体任意拼接组合成一种新生物，然后大量生产这种新生物作为战斗部队克制敌人。由于各部分肢体都具有不同属性，因此不同肢体拼接而成的整体也会有千变万化的特性。这一点正是《不可思议的生物》的最大魅力。不过，如果现实中出现了这种情况，不知道是不是要比侏罗纪再现更加可怕。



毁灭三　恐怖主义



举世震惊的“9·11”事件发生后，各国政要、新闻媒体使用频率最高的词汇之一就是“恐怖主义”。虽说“恐怖主义”作为一个名词是最早出现在18世纪法国大革命时期，但是现今我们所面临的国际恐怖主义正式形成时间是第二次世界大战后至20世纪60年代。70年代以后，恐怖活动朝着有组织的方向发展，并形成了松散的国际网络。90年代以来，恐怖活动就像一股暗流侵蚀着世界上的生命和物体，尤其是1995年所发生的几起震惊世界的恐怖案件，如美国俄克拉何马市中心的联邦大楼爆炸案、日本东京地铁的沙林毒气案以及以色列总理拉宾遇刺事件等，让人们看到恐怖主义开始向暴戾、非理性、惨无人道、难以预见的方向演化，足以对人类的生存造成严重危胁。



代表游戏：库玛战争：反恐作战
Kuma War：The War on Terror
发行公司：Kuma Reality Games
开发公司：Kuma Reality Games
游戏类型：动作射击
发售日期：2004年11月

这是一款让玩家体验真正战争事件的游戏，描述了美国特种部队在世界各地同恐怖分子和恐怖活动展开斗争的正义行动。它通过网络游戏服务让玩家亲身感受逼真的军事行动，其中包含以往在线发布的由真实事件改编的15个任务和特别制作的伊拉克及阿富汗战斗



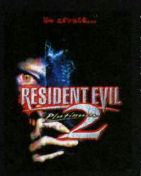


任务，并且通过每周任务升级来反应真实世界所发生的事件。在游戏中，玩家将看到真实的新闻报道、卫星照片以及来自军事组织的情报。虽然游戏可以作为单机游戏来玩，但是联线对战才是它的真正乐趣所在。

毁灭二 生物技术



说到生物技术，人们马上能够联想到的就是基因技术。我们一方面在毁灭着自然物种，一方面又通过基因技术创造新的物种。基因农作物可能更好吃、更有营养，基因治疗也可以修复 DNA……但其副作用也非常大。虽然没有证据表明转基因食品不安全，但确实会有不安全因素，并且变异的微生物也有可能会难以控制。更为严重的是，有人会利用生物科技做坏事，例如制造出一种类似埃博拉的病毒。因此，当人类无法控制这种技术所带来的后果时，任何可怕的事情都会发生。到那时，人类如果没有行之有效的解决方法，就只能束手待毙了。



代表游戏：生化危机 II（Resident Evil 2）
发行公司：Capcom
开发公司：Capcom
游戏类型：动作冒险
发售日期：1999 年 2 月

既然游戏名称翻译过来叫做“生化危机”，那么游戏内容自然也与生化技术有所牵连。在游戏中，玩家所要消灭的不断出现的各种僵尸，正是由某家大型公司一项最新的研究方案——变种 T- 病毒所造成的结果。直到现在《生化危机 II》仍被认为是最优秀的“生存恐怖”类游戏。记得当初《生化危机 II》发售的头一天，东京新宿曾经出现了令人震撼的场面。到上午九点，在各大游戏专卖店前排队等待购买“生化 II”的队伍最长的已经排到了 300 多米，人数超过了 1000！发售盛况甚至超越了当初的 SS 和 PS。游戏发售当天就在日本卖出了 180 万套，而在美国的销量也超过了 20 万套。《生化危机 II》成为 CAPCOM 公司上第一款首日突破 200 万套销量的游戏。最终，《生化危机 II》全球销量 675 万套，其受欢迎程度足见一斑。



毁灭一 恶魔重生



无论是在电影中，还是在游戏中，我们经常会看到人们通过时间隧道或是异次元门，在不同的时间领域或是空间领域自由穿梭。不过，随之而来的就是恶魔或者邪恶生物的出现，它们也借助了时间隧道或者异次元门，不断骚扰并侵袭人类世界，给人类带来了巨大的灾难。当然，这种情况在真实世界中是不会出现的，这只不过是电影编导者或者游戏设计者的凭空想象，为人们茶余饭后增加一些刺激和乐趣。这个世界上没有魔鬼，如果有的话，或许就是人们心中所谓的心魔。其实，心魔也并不可怕，正所谓没做亏心事，不怕鬼叫门。可是，还有一种人类毁灭说法就是虚幻。这也是一种心理态度，如今已经成为了一种观点。比如，某人醒来发现自己的人生只是一场梦，我们是否生活在一种虚无缥缈的世界中，这种观点有史以来就存在于人们脑中。公元前 4 世纪，中国古代的哲学家庄子就曾以诗的语言描写这一问题，他做梦梦见自己是一只蝴蝶，醒后他想：“我究竟是梦见蝴蝶的庄周呢，还是梦见庄周的蝴蝶呢？”看来，如果这种观点成立的话，那么是不是什么样的梦境都会出现呢？



代表游戏：暗黑破坏神 II（Diablo II）
发行公司：Blizzard Entertainment
开发公司：Blizzard Entertainment
游戏类型：角色扮演
发售日期：2000 年 6 月

1997 年初，《暗黑破坏神》推出之际正赶上人们对角色扮演游戏逐渐失去兴趣。可是，当《暗黑破坏神》出现之后，人们的观念彻底改变了，全新的游戏方式和游戏内容，使角色扮演游戏进入了崭新的领域。百万套的销量证明了广大玩家对游戏的认可和喜爱。三年之后，暴雪推出了《暗黑破坏神》的续集《暗黑破坏神 II》，这款电脑游戏史上最受玩者期待的续集理所当然地也成为了销售最好的游戏。在游戏中，玩家继续完成着除魔卫道的使命，激烈的战斗和厮杀伴随着玩家度过了无数的不眠之夜。如今，还有大批的玩家沉醉其中不能自拔。

其实，除了上面提到的几种毁灭性的灾难之外，现今的科学家们已经评估出另外还有数十种天灾人祸，均足以造成人类濒临灭绝的状态，比如伽马辐射线、行星撞地球、太阳风暴、地球的磁场活动等。仔细研究这些可能造成人类毁灭灾难的推测，我们不难发现一个事实，就是其中有相当大的部分是人类自己造成的，同时人类的科技发展也已经引起自己深深的恐慌。倘若人类不能从中得以警示，采取有效的措施来防范，那么说不定哪一天游戏中的情形就会发生在真实世界中。■



九大毁灭影片





“Intensor
生存指南
（因为我们无法总在身旁
攥着你那颤抖汗湿的小手。）

第一部分
敬告：这是一种真正“考验你不关注的勇气”级别的体感技术。
第二部分
记住，在这把椅子上，没人听到你尖叫。
第三部分
俯仰、闪避、啜泣以及其他有用的游戏技巧都需要了然于胸。
第三部分
任何游戏、任何系统、任何媒介，之后将没有任何事物再一成不变了。”

1998 年　如果要让你那富有创意的产品真正打动消费者，不如就在广告中好好勾画产品的卖点吧，这款 Intensor 体感坐椅的确给每个玩家好好上了堂课。



“很棒。
你获得了更好的精准性及控制力。
但你要如何对待其余的躯体？
Xterminator”

1998 年　别怀疑，这样的罪案现场的确有些令人不适，但对于歌腾（Gravis）这款最新的可编程多功能手柄，精准性、可操控性及功能之多，已经被强化得无与伦比。







"大小并不重要。
重要的是策略!
世界大战
最初的英伦入侵。"

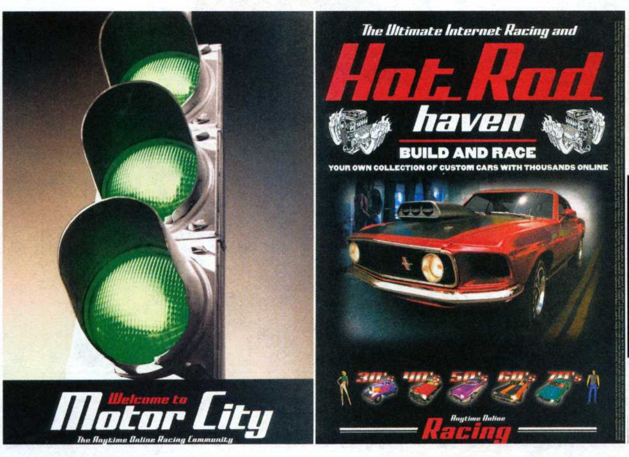
1998年　当今夏最具破坏力的好莱坞巨片在大导演斯皮尔伯格与大明星汤姆·克鲁斯的演绎下火爆登场时,当你在《半条命Ⅱ》中与最具冲击力的三足机器人激战时,这一切都来自H. G. Wells经典的小说,如果你要探寻其真正的精髓,别忽略它在游戏史上的这一次登场。

"欢迎光临
在线汽车城
一个随时在线的竞速社区

终极的互联网竞速及改装高速汽车
建造并竞速
从上千辆在线车辆中收藏你自己的定制赛车

当胶轮碰上蛛网
不断延续变迁的汽车社区
最酷的赛车、最震撼的赛事"

2001年　当"极品飞车"发展出这样一款在北美运营的"在线汽车城"时,许多人最大的遗憾恐怕就是"玩不上"啊!



WHERE THE RUBBER MEETS THE WEB







The Coolest Cars





Intense Racing









暴风城三千铁甲，竟不能挡……他们多少级了？

一个13，一个12……

我晕，那他们怎么进来的～？！！！

他们就只穿着村衣，一路拖尸体不断复活过来的……

抓住他们！又往那里跑了！！

哈哈，听说那个小国王只有5级。

我们杀了他就名扬天下了！！！

我杀我杀！

我杀我杀！

嗯？怎么是“无效目标”啊？

什么！！国王是个纸板人？！

哈哈，国王只是傀儡而已，我才是暴风城的主人！你们去死吧。

开火！

残剑·月月&飞雪·狗子的身影被永远镌刻在了暴风城最核心的地方——暴风要塞大厅的墙上。

2005.7 KID·AI 艾洋





经过“魔兽世界大画王”评委会评定，多达 210 人的获奖名单已经产生！由于获奖人数较多，“魔兽世界”超酷主题纪念T恤告急~因此，会有一半的获奖者随机（掷骰人品大爆发！）将得到同等价值的“魔兽世界周边大礼包”，包括两套共八枚“魔兽世界种族徽章”、“魔兽世界笔记本”一本、“魔兽世界鼠标垫”一个以及“魔兽世界贴纸”一套，同样也是非常具有收藏价值哦！



杰出画家奖 10 名

天津	肖瑶	北京	罗硕	甘肃	白军	吉林	孙一凯
福建	陈成坤	四川	张可	浙江	黄婧康	江苏	岳之尧
江西	马芮	广东	涂鹏博 刘刚（协力）				

杰出创意奖 200 个

河北	游士磊	山西	宋健	黑龙江	王勇	上海	张帆
广东	林□	湖北	刘明	广西	史宏松	广东	谭榕江
安徽	邗江墨	浙江	李小锦	江苏	冯娉	黑龙江	周斌
黑龙江	齐萱	内蒙古	冯峙	福建	李清源	湖南	罗小鹏
宁夏	彭庄庄	河北	杜天鸣	海南	郑儒	四川	喻浩
上海	赵淼	甘肃	涂春青	山东	王一纯	浙江	方欣
上海	陈文辉	河南	赵应	辽宁	吴超	广东	何家宇
湖北	吕月	山东	钟玉琦	河南	金远	福建	王威
贵州	刘严	吉林	贾又兰	北京	盛晓冬	河北	郝磊
北京	吴剑杰	辽宁	查雨	江西	彭云	重庆	孟亮
四川	程博	黑龙江	高波	广东	华作明	辽宁	盛兆鑫
四川	卢兆昭	北京	王登	四川	冯禹	广东	樊绍凯
上海	曹崇康	上海	刘蕴	河北	江海峰	江西	赵平楚
山东	梁鸿翼	青海	宋玉	河北	易象山	北京	雷歆
广东	程衡中	天津	郭元韦	吉林	周文同	陕西	严容
河南	许晶	重庆	魏旭	江苏	杜猛	黑龙江	张颐
湖北	何劲	四川	关宾	河北	李智	内蒙古	龚国栋
甘肃	马力	广西	林卫翔	湖南	朱峻平	甘肃	刘晓成
北京	白卓明	云南	边洪	山西	涂宏鹰	河北	余云岳
重庆	孙大川	湖北	常峻	河北	邓杰	江西	杨智山
湖南	李威	广东	曾子竹	四川	王蔚	河南	崔琪琦
新疆	张颖	福建	向犁	浙江	刘晋辉	海南	刘宏涛
陕西	李文云	河北	祁小岩	山东	马文武	河北	刘智博
江西	钟祥	北京	赵丰	北京	皮帅	西藏	康黎平
江苏	范大鹏	内蒙古	石丁	吉林	崔耀魁	山东	李铭
吉林	于帅	陕西	单羽海	湖北	李信	甘肃	傅保林
河北	王涛	安徽	张研	广西	覃克非	湖南	李豫
吉林	张夏	辽宁	屈永亮	上海	吴国华	北京	刘广深
辽宁	孙邵镇	上海	张大均	贵州	欧静	内蒙古	李昱
湖北	田玉成	天津	黎波	浙江	戴昊楠	广东	钟国斌
河南	孙军志	四川	于成帅	四川	高大沅	北京	吴浩
北京	龙君颖	四川	侯铠柠	河北	王家玮	湖南	孙丰
天津	曹晓	山西	王天斗	新疆	陈欣		孙裕
上海	余世雄	浙江	姚志欣	重庆	陈可		（协力）
辽宁	毛伟	北京	章岩	北京	张智华	江西	明晓
湖北	陈雅	北京	李宾	北京	朱晓慧	北京	富浩林
浙江	孙臻毅	湖南	杨小川	江西	邓其山	山西	赵建龙
广东	陈翔	四川	王铁刚	陕西	闫宇辰	湖北	赵思睿
广西	韦鑫	河北	佟卫斌	福建	吕白	广东	纪昌
北京	崔洋	浙江	饶剑波	广东	毕昕晨	吉林	张可心
广西	郑曼	河南	黄政	陕西	胡阳	广东	丁宇坚
山东	冯忠贤	福建	严力耕	辽宁	张东磊	云南	杨爽
安徽	黄力伟	湖北	蒋兴化	上海	王凯雄	天津	朱达
江西	刘凯	河北	王轩	湖南	秦一帆	河南	牟宾
云南	余克谦	山东	万飞	广东	林雨欣	广西	董伟源
内蒙古	乔桥	吉林	郭宇光	广西	尹韦	上海	刘珂
山东	孙建毅	辽宁	张尔东	河北	朱超	四川	吴勇坚
辽宁	方晓廷	新疆	石开	山东	隋亮	湖南	姜永波
山东	杜江	北京	于一辉	陕西	涂佳琪	天津	丁凡
江苏	惠力力	湖南	张楚	安徽	包小兵	吉林	陈文华
河南	史林	重庆	郭明达	河南	付嵩越		

救救公主



天津　肖瑶

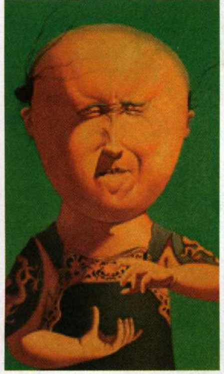
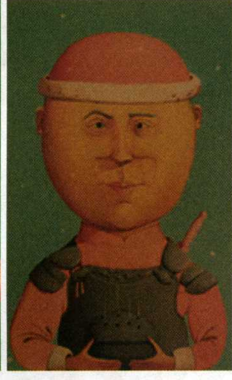
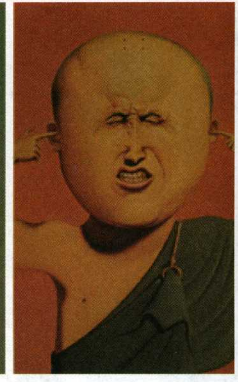
美丽的背后







福建　陈成坤


另一世界的艺术

艺术源于生活"，这是大家耳熟能详的一句名言。但却有这么一群画家，他们试图从游戏这个虚拟世界中去寻找艺术创作的灵感。

凝固的画面

1983 年，南梦宫推出过一款名为《老鼠捉猫》（Mappy）的街机游戏，主人公老鼠先生所保护的对象，是达芬奇的著名油画《蒙娜丽莎》。之后，越来越多的经典画作被植入游戏，成为游戏素材的一部分，国内早期的电脑游戏玩家或许还记得《第七位访客》玩具商亨利·斯道夫的古堡里的那些油画，《凡尔赛之宫廷疑云》凡尔赛宫里的那 200 多幅巴洛克风格的名画。及至今日，游戏借用或恶搞现实中的艺术作品的手法正变得越来越普遍，与此同时，游戏本身也在一些前卫艺术家的改造下，被赋予了新的艺术生命。


艾里京兽人（取材自《指环王：第三纪》）

2005 年 E3 期间举办过一场特殊的美术展——"Into The Pixel"（游走像素），与主会场的热闹喧哗不同，承办 "Into The Pixel" 的洛杉矶美术馆（Los Angeles County Museum of Art）显得格外安静。这里共展出有 16 幅美术作品，其中既有朦胧的街景，也有写实的人物；既有冷峻的建筑图，也有温暖的室内场景图；既有印象主义的油画，也有超现实主义的水彩画。所有作品都有一个共同的特点——来自游戏。它们或是由游戏引擎直接渲染，或是在游戏原画的基础上加以修饰，或是以游戏中的素材为主题再创作而成。


巴比伦全景（取材自《波斯王子 3》）

当你从手忙脚乱的战斗中解放出来，当眩目的动态效果凝固为静止的标本，你才有机会细细体味美的存在。侧身弯腰，左手持盾、右手持剑，姿势中投射到一种野性的张力，扭曲的面部表情中可以看到盲目的仇恨和令人恐惧的疯狂，这是源自游戏《指环王：第三纪》（Lord of the Rings The Third Age）的一幅题为《艾里京兽人》（Eregion Orc）的作品，创作者是美国艺电的研发人员。当潜入敌军基地的冲动和刺激沉淀下来，当你放下对行走路线和一下步动作的紧张计算，你会发现躲在黑暗角落中手捧机枪的战士的身影是如此坚毅，仿佛一尊石佛伫立雪中，感觉不到周围的寒冷，这是一幅题为《猎手海克哈》（Hakha the Hunter）的作品，画面上的主角来自《杀戮地带》（Kill-Zone）。


唐人街关卡研究
（取材自《黑客帝国：尼奥之路》）


军港码头（取材自《教父》）


猎手海克哈（取材自《杀戮地带》）


魏内格山（取材自《教父》）

除了肖像画外，"Into The Pixel" 所展示的作品中还有很多风景画。其中给人印象最深的莫过于水彩画风格的《魏内格山》（Vinegar Hill），画的主体是一条宁静的街道，路面被阳光分割为黑暗和光明两块区域，停在路上的汽车、道路两旁的树木、人行道上大步行走的身着黑风衣的中年男子……一切都显得那么干净，却又透着一股说不出的萧瑟。这幅作品取材于仍在开发中的游戏《教父》（The Godfather）。另一幅以《教父》为题材的画作名为《军港码头》（Navy Shipyard），画家采用居高临下的视角，将路上匆匆行走的人群和车辆、重重叠叠的建筑群，统统笼罩在一种深深的无奈和空虚之中。灰暗阴沉的世界，只有天边露出一抹惨黄的色彩，远处的屋顶被照亮，近处的街道和楼房却完全沉浸在黑暗中，仿若一片废墟。画面中最不起眼但最有味道的，是近处楼顶上趴着栏杆俯视这一切的几个小小的背影，让人恍惚间产生一种身临其境的感觉。

"Into The Pixel" 上展出的这 16 件作品，已不是游戏角色或场景的简单再现，而是被赋予了创作者的感情和思想，有了独立的生命。无论从构图还是色彩的运用上，都足以引起观赏者的共鸣。这一切，在激烈到让人不容停下来品味和思考的游戏中，显然很难感受得到的。创作者的出发点，正如洛杉矶美术馆负责人凯文·萨拉提诺所说，是"试图让那些本质上是活跃的东西安静下来。"



流动的青春

"Into the Pixel" 举办的同一天，在同一座城市，一九八八画廊(Gallery Nineteen Eighty Eight)迎来了一场名为"I Am 8 Bit"(我是八位机)的画展。如果说"Into the Pixel"是一群玩家在"客串"艺术家的话，"I Am 8 Bit"则是一群艺术家在"客串"玩家。共有来自全球各地的100多位画家把他们的游戏青春调出色彩，涂抹在了白纸、画布和木板上。这是一场集体回忆，一场大众艺术的狂欢。

"I Am 8 Bit"收录的艺术品有着共同的主体，它们都是围绕"超级玛莉"、"大金刚"等上世纪八十年代的八位机老游戏创作而成。例如衣着褴褛、长满络腮胡子、叼着香烟的苍老的林克(《悼念公主》)，肌肉发达、面目狰狞、带着王冠的大金刚《k.h._k.o.d》，用手雷改造而成的Pac-Man(《Pac-Man手雷》)，炸弹人、蜈蚣、打野鸭、打气球……当然还有那位长着刷子一样的八字胡的水管工(《超级马里奥的午餐》)。画家笔下的这些形象，让种种沸留在记忆中慢慢淡去的像素一下子生动了起来，那些懒散的时光、嬉闹的岁月，那些被卡带的塑料气味深深迷住的日子，仿佛瞬间回到了眼前。


k.h._k.o.d.


收容所里的Pac-Man


野鸭猎人汤姆逊

马里奥方块


挖金子


越野摩托

Pac-Man手雷

超级马里奥的午餐

Gallery nineteen eighty eight.

一九八八画廊

展览开幕的那天晚上，一九八八画廊涌入了很多人，他们在回荡着古老的MIDI游戏音乐的空气中，缅怀共同拥有过的青春。当天的获奖作品是《收容所里的Pac-Man》(Pac-Man in Hospice)。作者格雷戈·斯姆金斯小时候是出了名的坏小子，成天玩游戏，或是在邻居家的墙上到处涂鸦，现在他是Activision公司的一名员工。"这么多年来我一直在胡同里画，现在我的画终于进了展览馆。"《收容所里的Pac-Man》充满童话元素，Pac-Man坐在岩石顶端的一把巨大的安乐椅上，背后是一条虎视眈眈的蜈蚣。这幅画被人以3000美元的价格买走。

旧金山艺术学院教授马克·歇洛德对这场神奇的回忆之旅评价说："怀旧情结有它的价值所在。看看最早的那一代玩家，他们现在已经40多岁，很少再玩游戏。但他们仍会满怀感激地回望那段激情岁月。"

游戏的情绪

国内也有一些徘徊在游戏与艺术之间的艺术家，其中名气最大的莫过于政治波普艺术的先驱冯梦波。自上世纪90年代初起，他就开始将包括电子游戏在内的不同的文化影响，混合成日常生活中的普世性图鉴。在个人主页上，冯梦波写道："跳舞毯，风靡一时的破玩艺儿，如今几成古董。这是最后一次机会：扔掉你的鼠标，接上舞垫。梦里千人一面，死亡之镜映着你的丑脸：跳舞吧，生死在乎你的脚尖！"

1991年毕业于中央美院版画系的冯梦波毕业后并没有找工作，早期的任天堂和世嘉游戏成为那段时间他业余生活的重要组成部分。1992年，冯梦波尝试着把典型的革命图像和任天堂游戏场景融合在一起，在这些名为《游戏结束》(Game Over)的画面中，戴着红袖章、穿着蓝制服的小人互相投掷着可口可乐罐。1998年，冯梦波创作了名为《智取毁灭山》(Taking Mt. Doom by Strategy)的CD-ROM互动装置作品，并在美国、英国、日本等地的艺术展中演示，这部作品取材于著名样板戏《智取威虎山》、《红色娘子军》以及经典射击游戏《毁灭战士》，观者可以选择自己的虚拟角色，扮演英雄或是坏蛋。



冯梦波：Game Over



冯梦波：Q3 溃客

2001年，他的另一款名为《Q4U》的装置互动作品参加了第十一届德国文献展。这件作品，更准确地说是这款游戏，的主角是他本人，他将自己的照片、赤裸的上身和绿色军裤合成为《雷神之槌III竞技场》中的角色，左手拿着一台DV，右手拿着散弹枪，在竞技场里奔跑、跳跃、射杀，现场和场外的玩家可以通过互联网接入设在德国的服务器参战。

冯梦波：Q4U

另一位在作品中掺入游戏色彩的画家是孔巍蒙。今年4月13日，孔巍蒙在北京现在画廊举办了一场名为"游戏情绪"的画展。策展人廖雯对画展的主题解释说："游戏情绪对孩子和成人具有不同的意味，孩子是通过游戏情绪学习认识现实，对现实是积极的进入状态，而成年人把游戏情绪作为自我实现的心理需求和出口，对现实是报有某种不满足、厌倦、无奈和逃避的色彩，也会随着不同时代、不同阶段的心理需求而改变。"

孔巍蒙承认自己的一些作品受了电脑游戏和动画片的影响，他说："古代人格斗创作后期，我开始迷恋角色扮演类型的电脑游戏，把自己放到大场面、大事件里，'上身'到一个具体人物中去，在这中间宣泄自己。除了游戏，我更多看动画DVD，尤其是皮克斯公司的3D动画和欧洲的传统动画及黏土动画，这些形象后来都被我用在我的作品中了。"在他的作品《婴儿和偶像2》(Big Family - Baby and His Idol 2)中，我们看到了春丽和毁灭公爵的身影。

"中国前卫艺术教父"栗宪庭评价孔巍蒙的作品时说："卡通成年人，就是成年人保留童年的梦想。成年人也意味着人类的成年，在人类成年的今天，他的卡通理想之一的内心暴力是怎么表现的呢？我首先想到的是电子暴力游戏这种消费文化及其社会心理。孔巍蒙的这套画与当代人的生存联系，我以为也主要基于这样的社会心理，人类的成年人——现代人的内心暴力的释放，现代人的'盖世武功'和'男人生命力'的童年梦想，最快捷和最普及的实现方式，莫过于电子游戏中的虚拟暴力了，真的是不费吹灰之力，就能叫平常人过了'杀人的瘾'。"

艺术是什么？崔健说，艺术就是让活人不给尿憋死。游戏也是一样。■


孔巍蒙：婴儿和偶像


冯梦波：智取毁灭山



轻松一夏，畅饮畅游 游戏主题饮料大搜罗

当我们坐在电脑前，激战于游戏的奇幻世界，手边最不能缺少的就是一瓶冰凉透心的饮料——游戏制胜最重要的就是冷静，尤其是在这样的炎炎夏日！

不过，作为强调个性的狂热游戏玩家，如何选择属于自己的饮料？好在流火夏天，我们能够找到许多属于游戏玩家的“特制”饮品，自我的你，将如何选择呢？

文/冰凉透心梨 & 提子卷

可口可乐 &《魔兽世界》

口　号：要爽由自己，冰火暴风城

契合度：★★★★★

眼球度：★★★★★



目前最火爆的网络游戏是什么，毫无疑问，广大玩家都会异口同声的说出四个字“魔兽世界”！既然说到《魔兽世界》的成功，就不能不提可口可乐——九城和可口可乐（中国）于4月15日正式签约成为战略合作伙伴，双方在签约会上联合启动了“可口可乐，要爽由自己，冰火暴风城”的活动：无论你是WoW玩家，还是普通消费者，都将能够买到WoW中不同种族人物包装的可口可乐，并有机会赢取4,000万个惊喜——包括新型时尚的笔记本电脑、限量版WoW英雄人物玩偶及配饰，以及免费WoW游戏时间等属于WoW玩家的酷炫奖品。同时，其广告代言人S.H.E.主演的WoW主题可口可乐广告也已经在全国播放，引发不小轰动。

与电视广告片里三位MM从可口可乐中获得超强生命、法力，并变身为WoW中联盟的三位不同职业人物，轻松战胜“兽人”Boss一样，炎热夏天玩家同样能从冰爽的可口可乐中获得更强的游戏战斗力。不过，为什么无论从活动口号、饮料包装，还是广告故事来看，部落都不受重视呢？要知道，在“魔兽”正史里，两大阵营是不分正邪的！联盟也有其狡诈的一面！期待可口可乐的下一部广告片能为部落玩家出口气，让S.H.E.被潘玮柏、刘翔、余文乐三位GG化身的部落角色狠K一顿吧，天啊~

当然，更重要的是，当最火爆的网络游戏结合最著名的饮料，除了让玩家享受到冰爽可乐和游戏奖励的双重快感，还在这个夏天让无数玩家有了拿着可乐瓶向朋友炫耀的机会！





百事可乐 &《梦幻国度》

口　号：百事蓝色风暴，突破梦幻国度

契合度：★★★★☆

眼球度：★★★★☆





自从可口可乐和《魔兽世界》合作以来，其主要竞争对手百事可乐和网络游戏联姻的消息就从未停止过。由于百事可乐广告一贯都充满了游戏风格，且其品牌形象更加年轻、时尚化，应该不会放过和时下最流行的游戏相结合的机会。就在所有人都暗自猜测的时候，百事可乐公司突然宣布其最新的蓝色风暴系列广告将于6月22日在盛大网站进行首播！百事可乐破天荒的放弃了在电视上进行首播的传统，似乎已经暗示着双方的合作计划逐渐水落石出。6月22日20:00分，百事可乐的最新广告如期在盛大网站首播，更出人料的是，在广告的最后，百事可乐放弃多年以来的口号“突破渴望”，而采用了全新的“百事蓝色风暴，突破梦幻国度”——这也正式宣布了百事可乐将携手盛大，力推广新概念女性网游《梦幻国度》。

在这次合作活动中，玩家购买百事可乐最新的促销包装饮料，便有机会赢得《梦幻国度》的点卡，并在游戏中找NPC换得一个名为“百事宝贝”的宠物蛋，以及30个百事可乐药瓶，这让人不禁将百事可乐的蓝色风格包装与游戏中的“蓝瓶”联系起来。同时据悉，双方的进一步合作将在《梦幻国度》正式收费后全面展开，相信凭借百事可乐一贯的F4、古天乐、谢霆锋等“时尚美男”广告战术，以及盛大Q版网络游戏的可爱造型，要抓住日益增强的女性玩家队伍应该不是难事。当然，希望百事可乐下一部广告能如著名的“皇马军团”广告一样，与宣传主题更加贴切。





汇源他＋她－ & 《剑侠情缘 Online》
口　号：浪漫江湖行，相约剑侠情缘
契合度：★★★☆☆
眼球度：★★★☆☆

2004 年 8 月 1 日，金山联手汇源，展开了为期两个月的大型暑期推广战略。在活动中，金山、汇源双方都提供丰厚的奖品回馈广大消费者：活动期间，凡在参与活动的商场超市中购买“他＋她－营养素水”，即可获赠网络游戏《剑侠情缘 Online》情侣新手开户点卡、金山软件套装等奖品。

金山软件和汇源集团的这次合作，在 IT 界可谓是产品渠道上的一次大胆尝试，两大企业优势互补，在超市和商场不仅可以看到饮料的宣传，也可以了解到极具本土武侠文化的国产游戏《剑侠情缘 Online》；同样，在各大网吧和软件连锁店再也不只会看到五花八门的游戏招贴画，“他＋她－”的出现令玩家耳目一新。同时，本身就分男女消费者的“他＋她－”，配合游戏的情侣新手开户点卡，更让情侣玩家在游戏中生死相连。





娃哈哈激活 & 《雷霆战队》
口　号：激活千万密码，激战雷霆战队
契合度：★★★☆☆
眼球度：★★★★☆





印象中，这应该是国内最早的网络游戏和饮料企业大规模合作的案例。2004 年 2 月 28 日，TOM 互联网旗下的《雷霆战队》和杭州娃哈哈集团的“激活”饮料促销活动正式展开，在此次销售的 8000 万瓶“激活”中，娃哈哈和 TOM 在每瓶饮料中都赠送了五小时游戏时间，总计赠送时间达四亿小时！

《雷霆战队》的游戏玩家定位于时尚、喜爱运动娱乐、乐于接受新鲜体验的年轻人，而维生素饮品“激活”正是一款面向年轻人推出的充满运动时尚感的健康饮料，加上借助饮料代言人王力宏的健康形象，二者运动、刺激的共同点相互辉映，而王力宏那段短小的 15 秒“激活”广告也因此深入人心。





统一茶饮料 & 《天骄 II》
口　号：喝统一茶饮料，玩网游天骄 II
契合度：★★★☆☆
眼球度：★★★☆☆





2005 年 7 月 1 日，目标软件宣布将与统一企业建立战略伙伴关系，双方将在品牌、市场、渠道等多方位携手，共同启动暑期推广攻略。此次双方合作的产品是目标软件近期力作《天骄 II》与统一企业的茶饮料，包括“绿茶”和“茶里王”等，今后双方还将会在全国范围内开展更多、更深层次的推广合作，为中国玩家和普通消费者带来“劲爽绿色”体验。

本次合作，玩家将会发现《天骄 II》的所有产品宣传资料上将出现统一茶饮料的 Logo，而在最新的游戏客户端中也会附带统一的茶饮料广告；统一则会在广播和电视广告中加入《天骄 II》的内容。统一茶饮料与颇具传统中国文化特色的《天骄 II》的这种结合，也更加突出了茶和游戏的民族风格。

百事七喜 & iQue 神游
口　号：－
契合度：★★★☆☆
眼球度：★★★☆☆





在和《梦幻国度》联姻之前，百事可乐早早的便和致力于家用机平台的神游科技（iQue）签订了合作协议，成为了 2005 年 ChinaJoy 电视游戏竞技大赛（ChinaJoy-CGT）iQue 专场制定合作伙伴，百事旗下的“七喜”汽水成为了“iQue 专场唯一指定饮料”，开创了国内电视游戏业和饮料业合作的先河。

同时，神游和百事共同还在多个城市展开了名为“畅饮大挑战，5 秒超快感”的神游游戏体验活动，玩家在现场购买 1 罐“七喜”便可以参加神游最新游戏《瓦力欧制造》的挑战比赛，参赛者每过一关便可赢得 1 罐七喜汽水，过的越多赢得也就越多。



其实在日本，百事已经成功的和任天堂的 NDS 掌机合作，开展了名为“GET DS!”的促销活动，而他们联手推出的限定版百事蓝色 NDS 更是成为了无数玩家追逐的梦想。



一个游戏玩家的桌上应该有什么？除了游戏相关的周边产品，如今我们还有了属于自己的饮料。在这个窗外是炎炎酷暑的夏天，让我们从这些“特制”饮料中汲取能量，奋战在游戏中吧！■

2005 FULL-DRESS CARNIVAL ANIMATION FESTIVAL



FULL-DRESS CARNIVAL

盛装·狂歡

ANIMATION FESTIVAL



激聚众饕
情阵望餮
狂盛所盛
欢装归宴

2005
FULL-DRESS CARNIVAL
ANIMATION
FESTIVAL
BEIJING

2005“盛装·狂欢”动漫节—北京站

2005年8月4日—10日 中国人民革命军事博物馆

联合主办：中国企业文化促进会、文化部侨联、中国东方文化研究会连环漫画分会、中国国际动漫游戏艺术学会、北京电影学院动画学院

协办单位（排名不分先后）：中国动画学会、新干线、动漫贩、少年漫画、中国卡通、漫画大王、郑州小樱桃、TOM网、北京心情互动、263网络通信、喜满你网

支持单位（排名不分先后）：美国哥伦比亚好莱坞（中国）影业、上海盛大新华网络、望族国际传媒、273C绝对动漫网、腾武数码、游龙在线、滚石移动、当当网、千龙网、动漫周刊、火神动漫

倾力承办：
星马传媒、
蝌蚪网www.51kedou.com





特别主办



独家餐饮合作



全程报纸媒体支持



全程广播媒体支持



全程杂志媒体支持



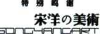
全程网络媒体支持



全程游戏媒体支持



特别鸣谢



CS联合主办



全程票务代理









像城堡一样的乐芙会馆。



海边也是不错的好地方。



实时对话框与表情符号，让角色更生动!!



大娃娃跟小娃娃是一样的喔!!
换装后也会同时变装

恋爱盒子官方网址
love.online-game.com.cn
现已开放内测活动

轻启恋爱盒子
期待美丽邂逅

love.online-game.com.cn

如果你已经厌倦了打怪升等级的炼狱，或者在聊天社群网站中找不到你想要的感动，不妨随着小编的步伐，一起进入恋爱盒子online的奇妙世界，展开甜美的新游戏生活。

恋爱盒子online是一款以恋爱交友为主打的网络游戏，将现实生活的一部份，转化为游戏里的功能，带给玩家熟悉却又新鲜的感受。恋爱盒子所建构出来的世界，有着如糖果屋般甜美的建筑物，每一位玩家都是恋爱盒子online中独特的个体，化身为可爱的小娃娃，开心地打扮自己，结识知心好友，一起逛街、玩游戏，期待美丽的邂逅……




少林再发英雄贴
武林至尊舍我其谁
少林传奇
在线
弘扬国术　禅武合一
WWW.SHAOLINCN.COM.CN
七月万人内测
激情进行中…
客服电话：0411-84755035
84755036
84755033
客服邮箱：cs@joyall.com.cn
（运营）
JOYALL
卓奥科技
电话：0086-411-62912222
传真：0086-411-84755039
地址：大连市高新园区高能街路明科技大厦A座401
PLAYCOO
玩酷科技
（开发）



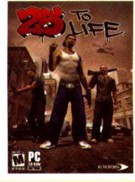
星期一
星期二
星期三
星期四
星期五
星期六
星期日
MON
TUE
WED
THU
FRI
SAT
SUN
1
MISSING
真人版悬疑冒险之旅
《迷踪年度版》发售
8
我行我素的
王菲 生日
15
本·阿弗莱克 生日……
22
2
9
16
PC CD
NHL 06
野蛮的集体运动
《冰球06》发售
23
HAMMER & SICKLE
"沉默小组1943"
基础上的冷战冲突
《镰刀铁锤》发售
30
3
JAWS
UNLEASHED
17
24
31
AGATHA CHRISTIE
荒岛谋杀大冒险
《阿加莎·克里斯蒂:
孤岛奇案》发售
名剧集翻拍的美式闹剧
《正义先锋》北美公映
THE DUKES OF HAZZARD
5
AUGUST 5
11
体验海洋霸主的
艰辛生活
《大白鲨》发售
18
东东 生日
MATT DAMON
HEATH LEDGER
26
BROTHERS GRIMM
《格林童话》背景下的
奇幻版黑色喜剧
《格林兄弟》北美公映
12
继续复仇
《四兄弟》
北美公映
FOUR BROTHERS
19
VALIANT
"史莱克"之父
讲述真实的童话故事
《战鸽快飞》北美公映
6
20
肉包铁极速狂飙
《摩托车大奖赛Ⅲ》发售
PC CD-ROM
motoGP 3
27
7
最幸福的孩子
野比康夫 生日
14
美艳猫女
哈莉·贝瑞 生日
Play!
家用电脑与游戏
2005.8
August



极品飞车：地下车会 II
Need for Speed: Underground 2
类型：SP
开发：EA Canada
发行：美国艺电
日期：2005 年 7 月 6 日（国内）



NBALIVE2005
NBALIVE2005
类型:SP
开发:EACanada
发行:美国艺电
日期:2005年7月8日(国内)



警匪人生
25 To Life
类型：AC
开发：Avalanche
发行：Eidos Interactive
日期：2005年8月15日(国外)



神鬼寓言：失落之章
Fable: The Lost Chapters
类型：RP
开发：Lionhead Studios
发行：Microsoft
日期：2005 年 8 月 30 日（国外）

8 月游戏“秀”

洛奇

江湖 Online

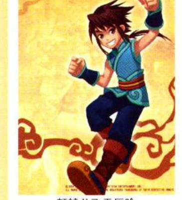
童话

网络游戏公开测试表

海之乐章	三五科技	http://www.seaonline.com.cn
科隆 II	久游	http://corum2.9you.com
幻想春秋 OL	金山软件	http://cq.kingsoft.com
东方传说 Online	游龙在线	http://dto.online-game.com.cn
热血江湖	一起玩	http://www.rxjh.com.cn
劲舞团	久游	http://ddr.9you.com
永恒	群皓科技	http://www.cdchina.com.cn
新绝代双骄 OL	新干线	http://tth.gameflier.com.cn
3D 西游	唐人互动	http://www.3dxy.cn
少林传奇	卓奥科技	http://www.shaolincn.com.cn



QQ 幻想



轩辕 II 飞天历险



剑侠情缘 II

近期内测网游焦点

傲世 Online	目标软件	http://www.fodonline.com
丝路传说	世模科技	http://www.srocn.com
真封神:天尊地魔	上海米果	http://zfs.gamigo.com.cn
快乐西游	第九城市	http://joyxy.the9.com
猛将	久游	http//mj9youcom
信长之野望	中青创先	http://www.xconline.com.cn
时空	奥维软件	http://www.timeways.com
三国群英传 Online	悠游网	
无尽的任务 II	游戏橘子	http//gamegamaniacomcn/everquestII

读者调查表

家用电脑与游戏 Play! 2005 8

■家游 FANS 资料夹

姓名：________ 年龄：________

性别：________ 邮编：________

QQ(或其他网络即时通讯方式)：________

Email:________

地址：________

____

会员编号：

您是否愿意在杂志上公开您的个人资料？是□ 否□

■读者票选区

支持、推荐您所喜爱的电脑单机游戏或网络游戏，请发挥热情投出神圣的一票！

中国游戏风云榜

发烧榜：推荐您正在玩的三款游戏

____

____

____

期待榜：您最想玩的三款未上市游戏

____

____

____

■杂志点评区

一、本期杂志总体印象

□非常好 □还不错 □一般般 □不太好 □糟透了

二、本期最喜爱的文章

____ 页 ________

三、本期阅读最不舒适的版页

____ 页，不爽之处 ________

四、您阅读完本期杂志所用时间

____

五、您这本杂志的传阅人数

□自己看 □2－5人 □更多

六、请为本期各栏目的表现打分

栏目			
电娱实况	□好	□中	□差
新作速递	□好	□中	□差
游戏观点	□好	□中	□差
中国游戏风云榜	□好	□中	□差
第一频道	□好	□中	□差
极限攻略	□好	□中	□差
网游记	□好	□中	□差
家游竞技场	□好	□中	□差
MOBILE 地带	□好	□中	□差
游戏科技	□好	□中	□差
大话家游	□好	□中	□差
特别企划	□好	□中	□差
文渊阁	□好	□中	□差
玩家广角·历史	□好	□中	□差
玩家广角·文化	□好	□中	□差
玩家广角·图鉴	□好	□中	□差
玩家广角·幽默	□好	□中	□差
玩家广角·周边/生活	□好	□中	□差

七、您希望杂志增加哪些您感兴趣的内容？

□游戏介绍 □游戏攻略 □游戏文化 □软件硬件

□产业新闻 □游戏竞技 □手机游戏

□其他(请填写)________

八、您希望杂志减少哪些您不感兴趣的内容？

□游戏介绍 □游戏攻略 □游戏文化 □软件硬件

□产业新闻 □游戏竞技 □手机游戏

□其他(请填写)

____

回函地址：

北京市海淀区恩济庄18号院《家用电脑与游戏》杂志社

邮编：100036

■留言扉语

想对任何人说句话，都可以写在这里哦～我们会把它登在《家》里！让所有人都看得到！

____

____

____

____

____

■大话热点

本期的"大话家游"的热点话题是——"China-Joy！欢迎大家发表一句话高见！

____

____

____

____

■编读对碰

____

____

____

____

____

____

____

____

____

____

如果您成为幸运读者，希望获得哪一款奖品？

A□ B□